INCLUS! LE CD-ROM : POUR VOIR CE QUE VOUS AVEZ LU

RETROUVEZ TOUTE L'ACTUALITÉ EN 25 MINUTES DE VIDÉO

+ 13 DÉMOS JOUABLES | ADD-ONS | PATCHES | SAUVEGARDES | SHAREWARES.....







3 MAGAZINES EN 1

WWW.PCSOLUCES.COM

## TESTS

DUNE 2000

X-FILES THE GAME

MOTOCROSS MADNESS

URBAN ASSAULT

# NEED FOR SPEED III

plus vite, plus beau, plus intense...

## + DE 40 PAGES D'AVANT-PREMIÈRES

MOTO RACER 2, HERETIC III,

SIN, OUTCAST,

OMIKRON, CREATURES II,

TOMB RAIDER III,

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP,

FALLOUT 2,

CIVILIZATION : CALL TO POWER...

SUPPLÉMENT GRATUIT

80 PAGES DE SOLUTIONS ET D'ASTUCES

DÉTAIL AU DOS

L 9506 - 18 - 39,00 F

Numéro 18 • septembre 1998

39 FF • Belgique : 250 FB • Suisse : 11 FS • Luxembourg : 270 FL • Canada : 9,95 $ Can.




septembre




# (((ÉDITO)))

Les IRC sont des endroits où l'on discute sur Internet... Pour chaque IRC, il existe au moins un «OP», une sorte de chef. Il fixe la ligne de conduite à suivre (dire bonjour en arrivant, parler français — par exemple...). Il a la possibilité d'exclure, provisoirement ou définitivement, un membre qui ne suivrait pas les règles de bonne conduite, ou d'en sélectionner un comme membre régulier. On peut se télécharger des photos de sa tronche et discuter des nuits entières sur les tarifs exorbitants de FT (ou du câble qu'on attend impatiemment). Ça rigole, ça discute avec parfois quelques interruptions, pour aller faire la bouffe ou changer les couches de la progéniture... On y refait aussi le monde ! Bref, si vous croyez que les gens ne causent plus, qu'ils font la tronche, vous vous trompez... Allez-y, connectez-vous en utilisant un logiciel d'IRC (Mirc32, par exemple).

Si les membres de PC Soluces étaient sur IRC — le «Net plus ultra» de la discussion —, ça donnerait à peu près ceci...

ClaudeL : Mais si, revenez, on attaque la nouvelle formule de PC Soluces ; et ce coup-ci, ça y est, on est mensuel !! Tous les mois, cent quatre-vingts pages....
Léodeurl : Nan, vacances !
Léodeurl : Vent, pluie, grêle, tornades : la belle vie...
ClaudeL : T'as vu l'E3 ? On va recevoir tous ces jeux : Populous 3, F1GP3, Sim City 3000, Dune 2000 !
Léodeurl : Tu les as ?
ClaudeL : J'ai Dune 2000, le test.
Léodeurl : J'arrive !
Jeff has joined #pcsoluces
ClaudeL : Reviens, Jeff. Faut que les pages tombent...
Yann has joined #pcsoluces
Rodolphe has joined #pcsoluces
Yann : Hi !
<Léodeurl rappelle qu'ici, on cause uniquement le frenchkuzi>
Léodeurl : On a gagné quand même ; respect !
Jeff : Apipoulaille !
<Jeff was kicked by Léodeurl>
Jeff has joined #pcsoluces
Jeff : Re...
<Ici, les amateurs du Cinquième Élément sont bannis>
ClaudeL : Bon, j'ai du taf pour tout le monde. Jeff, Star Trek, plein... Rodolphe, de la stratégie en temps réel. Yann, du test matos — on a plein de cartes et des processeurs qui seront obsolètes la semaine prochaine. Magnez-vous, on est déjà à la bourre !
<ClaudeL was kicked by Léodeurl>
Jeff : Ahahah !
Yann : Hé, hé !
ClaudeL has joined #pcsoluces
ClaudeL : Sérieux, là...
Jeff : J'arrive... Je regarde la dernière saison de NextG et j'arrive...
François has joined #pcsoluces
Léodeurl : Ki c'est, ç'ui-là ?
Yann : C'est un pote, je lui ai dit de passer.
Léodeurl : Il fait quoi ?
Yann : La bise, le café...
ClaudeL : Engagé !
Léodeurl : Bienvenue...
Léodeurl sets mode +cdi François
François : Cool...
ClaudeL : François, j'ai des pages pour toi : une vingtaine pour commencer...
Juju has joined #pcsoluces
Juju : Bonjour, je voudrais vous rappeler que les images des CD PC Collector répondent à un calibrage précis. Pour les images des démos, ce sont des couleurs indexées au format BMP. Elles doivent faire 295 / 221 et...
<Juju is banned from #pcsoluces by Léodeurl>
Léodeurl : Trop relou, lui, et puis là, c'est pas PC Collector...
Luis has joined #pcsoluces
Luis : Salut, ch'uis en retard : problème de connexion.
Yann : Ouais, ouais, ouais...
ClaudeL : Bon, on est tous là... On s'y met ?

Et c'est reparti pour un tour...
Message de Léodeurl : «Rejoignez-moi sur #warezfrance (par EFNet).»

***Léo de Urlevan***



**TÉL. DES ÉDITEURS**
**7th Level (Ubi Soft) 01 48 18 50 00**
**Acclaim 08 36 68 24 68**
**Activision 08 36 68 17 71**
**Blizzard 01 48 18 50 00**
**Blue Byte (Ubi Soft) 01 48 18 50 00**
**Cendant 0146 01 46 00**
**Cryo 01 44 65 25 65**
**Eidos 08 36 68 19 22**
**Grolier 01 55 45 45 00**
**GT Interactive 08 36 68 14 11**
**Interplay 01 53 83 17 39**
**Infogrames 04 72 65 50 00**
**Lucas Arts (Ubi Soft) 01 48 18 50 00**
**Microprose 01 40 5 00 72**
**Microsoft 01 69 86 46 46**
**Mindscape 08 36 68 18 11**
**New World Computing (Ubi Soft) 01 48 18 50 00**
**Psygnosis 01 44 40 71 99**
**Ubi Soft 01 48 18 50 00**
**Take 2 01 44 88 69 00**

**NUMÉROS DE TÉLÉPHONE DES CONSTRUCTEURS**
**Creative Labs 01 39 20 86 00**
**Diamond Multimedia 01 55 38 16 00**
**Epson France 01 40 87 38 18**
**Guillemot 02 99 08 90 88**
**Intel 01 45 71 71 01**
**Matrox 01 45 60 62 08**

**RETROUVEZ-NOUS SUR INTERNET :**
**http://www.pcsoluces.com**
— Consultez le sommaire du numéro en kiosques.
— Commandez les anciens numéros.
— Abonnez-vous On-line.
— Les dernières news des jeux vidéo.
— Tous les sites des éditeurs.
— Écrivez à la rédaction

# SOMMAIRE



**Prochain Numéro le 29 septembre**





**Publié par Cyber Press Publishing S.A.**
**Capital social : 8 000 000 F.**
**6, boulevard du Général Leclerc.**
**92115 Clichy Cedex**
**Téléphone : 01 41 06 44 44**
**Fax : 01 41 06 44 48**
**www.cyberpress-publishing.com**

**Président-directeur général** : Marc Andersen
**Directeur financier** : Xavier de Portal
**Directrice commerciale** : Isabelle Weill
**Relations Presse** : Sylvie Amouyal
**Responsable des ventes, réassorts et modifications** : Claude Jacquier - Tél 01 41 06 44 40
**Service abonnements** : Christophe Basset - Tél : 01 41 06 44 46
**Commandes anciens numéros** : Bénédicte Villalba - Tél : 01 41 06 44 44
**Publicité** : Isabelle Weill - Tél : 01 41 06 44 45 et Jocelyne Martignoni - Tél : 01 41 06 44 30
**Photogravure** : PPO (PANTIN)
**Imprimerie** : SNIL (FLEURINES)
**Distribution** : Messageries Lyonnaises de Presse
**Abonnements en Suisse** : Edigroup S.A., case postale 393, 1293 Chêne Bourg. Tél : 022/348 44 28
**En Belgique** : Soumillon Promotion - Jean-Philippe Tondeur, 9 avenue Van Kalkenlaan, 1070 Bruxelles. Tél : 02 555 02 22

**Tarifs d'abonnements et de réassorts pour les autres pays, nous consulter par courrier, fax ou téléphone.**

Ce numéro est accompagné d'un supplément gratuit de 84 pages et d'un cédérom posé sur la une de couverture qui ne peuvent être vendus séparément.

**3615 PCSOLUCES***
**ASTUCES PC : 08 36 68 14 16***
**WWW.PCSOLUCES.COM**

Cyber Press Publishing édite également : PLAYMAG - LA BIBLE DES SECRETS PLAYSTATION, SATURN & NINTENDO 64 - PC COLLECTOR - CINÉ LIVE

(*) 3615 : 1,29 F/mn
36 68 : 2,23 F/mn

**Directeur de la publication** : Marc ANDERSEN (andercyber@aol.com)

Dépôt légal à parution
Commission paritaire n° 76997
N° ISSN : 1269-2921
Illustration de couverture : Need for Speed III © Electronic Arts

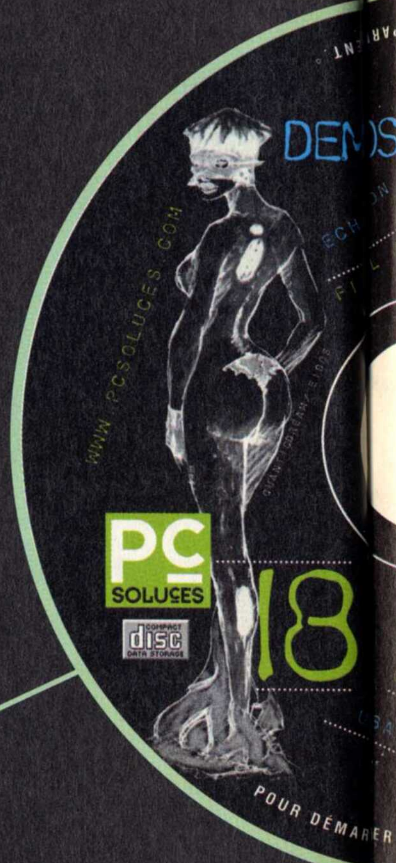


**Directeur de la rédaction** : Claude Lucas (Claudlucas@aol.com)
**Directeur Multimédia** : Daniel Lauro (Danbiss@aol.com)
**Assistant Multimédia** : Julien Minier (julien97@aol.com)
**Chef de rubrique** : Michel Desangles (mkdf@club-internet.fr)
**Rédacteur en chef adjoint** : Xavier Allard (LDU@club-internet.fr)
**Sharewares** : Christophe Lemonnier (ariochld@aol.com)
**Directeurs artistiques** : Eric Beauzel & Olivier Revenu
**Secrétariat général de Rédaction** : François Gabert & Isabelle Dervaux (derveaux@aol.com)
**1ère Secrétaire de rédaction** : Catherine Montagnon
**Secrétaire de rédaction** : Richard El Mestiri
**Correcteur-Rewriteur** : Groucho Panderosa.
**Maquette** : Sylvie Dupuy
**Responsable télématique** : Alain Milly (AlainMilly@aol.com)

**Ont collaboré à ce numéro** : Jean-François Molas, Rodolphe Donain, Yann Lebecque, Luis de Oliveira, Christophe Lemonnier, François Baldjian,
**Illustrations** : Joaquim Antunes Morgado & Yacine

# COMMENT ÇA

**COMME VOUS LE VOYEZ, PC SOLUCES CONTIENT DÉSORMAIS UN CD ET VOUS ALLEZ CONSTATER LA QUANTITÉ EXTRAORDINAIRE DE CHOSES QUE L'ON PEUT FAIRE TENIR SUR 640 MO : DES VIDÉOS, DES DÉMOS, DES SHAREWARES...**




## QU'Y A-T-IL SUR LE CD - FAITES-MOI LE PLEIN !

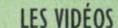
LA NOUVELLE FORMULE EST RODÉE ET C'EST AVEC UN PLAISIR NON DISSIMULÉ QU'ON VOUS OFFRE CE NOUVEAU CD REMPLI À RAS BORD DE BONNES CHOSES !

### L'INTERFACE

L'interface du CD est intuitive mais on va quand même vous donner quelques précisions...

Il y a eu un petit changement depuis la dernière fois. Pour que ce soit plus accessible et parce qu'en fait ça nous paraissait plus cohérent, on a regroupé les rubriques astuces et add-ons dans une nouvelle rubrique nommée «fichiers». De cette manière, vous avez accès à tout ce qui concerne un jeu donné. S'il y a par exemple un patch, un thème de bureau, des cartes supplémentaires et des sauvegardes, vous les verrez d'un coup d'œil en sélectionnant le titre du jeu au lieu d'aller chercher ces éléments dans des rubriques différentes — c'est bien plus pratique.



Plein de petits postes télé vont s'afficher sur votre écran. Chacun constitue un bouton qui déclenche l'ouverture, soit d'un menu (le choix entre plusieurs vidéos, par exemple), soit d'une nouvelle page dont le fonctionnement est décrit ci-dessous.

Cliquez sur le nom qui vous intéresse dans la fenêtre de gauche (1).

Choisissez dans la fenêtre de droite (2) le fichier (add-ons, mises à jour...) que vous souhaitez utiliser. Un texte descriptif (3) correspondant à votre sélection apparaît alors, ainsi qu'une image (4). Vous pouvez mettre cette image en plein écran en appuyant sur le bouton prévu à cet effet (5) ou imprimer le texte descriptif (6). Il peut y avoir d'autres images consultables si vous appuyez sur le bouton (7), mais c'est assez rare. Lorsque l'image se trouve en plein écran, bougez la souris pour revenir dans l'interface.

Losrque vous avez fait votre choix, cliquez sur le bouton «Installer» (8) pour commencer la procédure d'installation.

Le bouton «Sortie» (9) vous fait quitter l'interface et vous renvoie sous Windows 95, tandis que le bouton «Sommaire» (10) vous ramène dans le premier écran du CD PC Soluces.

### LES VIDÉOS

Parce qu'une image vaut bien mille mots, voici, en trente minutes de vidéos au format MPEG, quelques-uns des jeux qu'il faut avoir vus ce mois-ci ou qui vont débouler sur nos PC dans les semaines à venir.

- Vidéos des tests :

Dune 2000, Motocross Madness, Urban Assault, X-Files The Game

- Vidéos des previews et des jeux en développement :

Baldur's Gate, Fallout 2, Giants, Heretic 2, Homeworld, Messiah, Moto Racer 2, Need for Speed 3, Omikron, Outcast, Sin, Speed Busters Superbike.

### LES DÉMOS JOUABLES

L'essayer, c'est l'adopter (et parfois c'est détester, mais une démo reste encore le meilleur moyen de voir si un jeu vous plaira vraiment...). Alors voici uniquement des démos JOUABLES, qui vous donneront une idée plus précise des jeux dont on vous parle tous les mois.

- Echelon
- Final Fantasy VII
- Johnny Herbert's Grand Prix Championship
- Le 5e Élément
- Scars
- Small Soldiers : Squad Commander
- Starcraft
- The House of the Dead
- Total Annihilation : Batailles Tactiques*
- World League Soccer '98
- Xenocracy
- Yannick Noah Great Courts 3

### LES FICHIERS

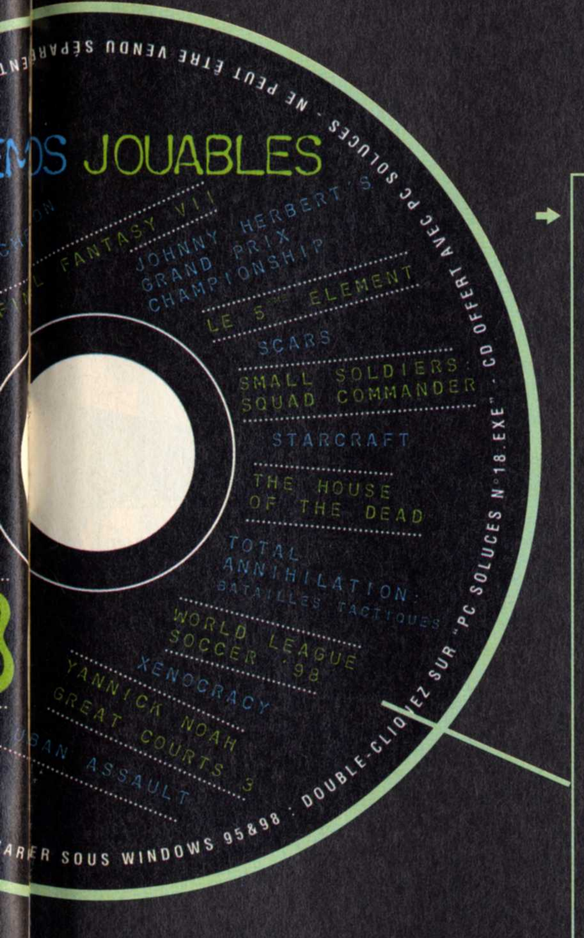
Les fichiers, c'est la rubrique de ces petites choses qui vous changent la vie en prolongeant celle de vos jeux préférés. Ce sont les mises à jour, les patches, les sauvegardes, les cartes ou niveaux supplémentaires, les thèmes de bureau...

Age of Empires (thème de bureau)
Alerte Rouge (trainer)
Battlezone (mise à jour)
Big Red Racing (trainer)
Civilization 2 (scénario)
Commandos (trainer + sauvegardes)
Creatures (thème de bureau)
Dark Colony (thème de bureau)
Deathtrap Dungeon (sauvegardes)
Conflict Freespace (mise à jour)
FIFA Coupe du Monde 98 (patch 1740 + trainer)
Final Fantasy VII (thème de bureau + sauvegardes)
Forsaken (niveaux Multijoueur)
Hexen II (thème de bureau)
Hexplore (trainer)
Longbow Gold (patch Voodoo 1 & 2)
M.A.X. 2 (mise à jour + sauvegardes)
Might & Magic 6 (éditeurs de sauvegardes + sauvegardes)
Mortal Kombat 4 (patch Hi-Res)
Motoracer (sauvegardes)
Myth (mise à jour)
Oddworld (thème de bureau)
Red Baron II (thème de bureau et screensaver)
Redline Racer (screensaver)
Starcraft (cartes + sauvegardes)
The House of the Dead (trainer)
Theme Hospital (éditeur de sauvegardes)
Tomb Raider (thème de bureau)
Total Annihilation (mise à jour)
Unreal (mise à jour + niveaux)
Urban Assault (sauvegardes)



# A MARCHE ?

**AU MOINDRE PROBLÈME SUR LE CD-ROM...**
Appelez la Hot-Line PC Soluces au 01 41 06 59 97 (numéro non surtaxé) de 10 h à 17 h, du mardi au vendredi et de 10 h à 18 h le samedi.




### LES SHAREWARES

Longtemps considérés comme les logiciels du pauvre, les sharewares sont de plus en plus fonctionnels et du coup de plus en plus chers. Ils se présentent comme des «alternatives» sérieuses aux grosses pointures auxquelles ils font concurrence (et ils peuvent vraiment vous rendre service).

ANVIL STUDIO (utilitaire / musique)
CDH MEDIA WIZARD (utilitaire / player vidéo & audio)
DIRECT CONTROL V1.0.38 (utilitaire / configuration système)
FONT WRANGLER V1.0a (utilitaire / gestionnaire polices de caractères)
FREE THEME V1.1 (utilitaire / thèmes)
THE LORD OF THE RINGS MAP V0.6 (utilitaire / atlas des Terres du Milieu)
MY STARS! V2.6.0.1(utilitaire / astronomie)
PRO MOTION V3.3.1.168 (utilitaire / dessin)
SYS ENHANCE II BETA 3 (utilitaire / optimisation système)
ULTIMATE PAINT V1.61 (utilitaire / dessin)
VOODOO 2 OVERCLOCK PAGE V1.0.0.0 (utilitaire / Voodoo 2)
3DFX VIDEO RENDERER V1.1 (utilitaire / 3Dfx)

**AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE**

*À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou vos enfants.*

*Il existe des personnes qui sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.*

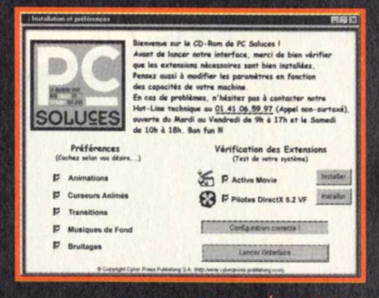
*Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou vos enfants présentez l'un des symptômes suivants : vertiges, troubles de la vision, contractions des yeux ou des muscles, pertes de conscience, troubles de l'orientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter d'urgence un médecin.*

*Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo:*

*Ne vous tenez pas trop près de l'écran, jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. - Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. - Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. - Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. - En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.*

### CONFIGURATION RECOMMANDÉE

Windows 95 & 98
Pentium Multimédia 133 MHz
Carte graphique, 1 Mo de Ram certifiée DirectX
Carte sonore compatible Sound Blaster certifiée DirectX
16 Mo de Ram
Lecteur CD X2




### COMMENT FAIRE DÉMARRER LE CD-ROM ?

Une fois sous l'environnement Windows, insérez le CD-Rom de PC Soluces dans votre lecteur de CD. Attendez quelques instants, l'interface va démarrer toute seule (Autorun). Si vous avez désactivé le démarrage automatique des CD-Rom, double-cliquez sur l'icône "Poste de travail", puis double-cliquez sur l'icône "PC Soluces n°18". Une nouvelle fenêtre apparaît et il vous suffit de double-cliquer sur le fichier "PC Soluces n°18" pour faire démarrer l'interface.

Vous voici face à une fenêtre dans laquelle vous avez la possibilité de paramétrer l'interface du CD-Rom selon vos goûts. Pour cela, il suffit de cocher ou de «décocher» les différentes options qui vous sont proposées : Animations, Curseurs Animés, Transitions, Musiques de Fond et Bruitages. Ces paramètres seront stockés sur votre disque dur (1 Ko) et vous pourrez les modifier à chaque fois que vous utiliserez le CD-Rom. Si vous trouvez que l'interface se montre plutôt lente sur votre machine, enlevez quelques options (les curseurs animés et les musiques par exemple) et recommencez, cela devrait améliorer très sensiblement la vitesse de chargement du CD-Rom. Dans la partie droite de la fenêtre, l'interface vous indique si votre système possède les extensions nécessaires à son bon fonctionnement. Si les deux extensions nécessaires sont cochées, votre système est prêt et "Configuration correcte" apparaît dans la fenêtre. Vous pouvez alors cliquer sur "Lancer l'interface".

Si ce n'est pas le cas, cliquez sur "Installer", à côté des extensions qui ne sont pas cochées. Une fois les extensions installées, faites redémarrer complètement votre machine et relancez le CD-Rom.

### COMMENT NAVIGUER DANS L'INTERFACE ?

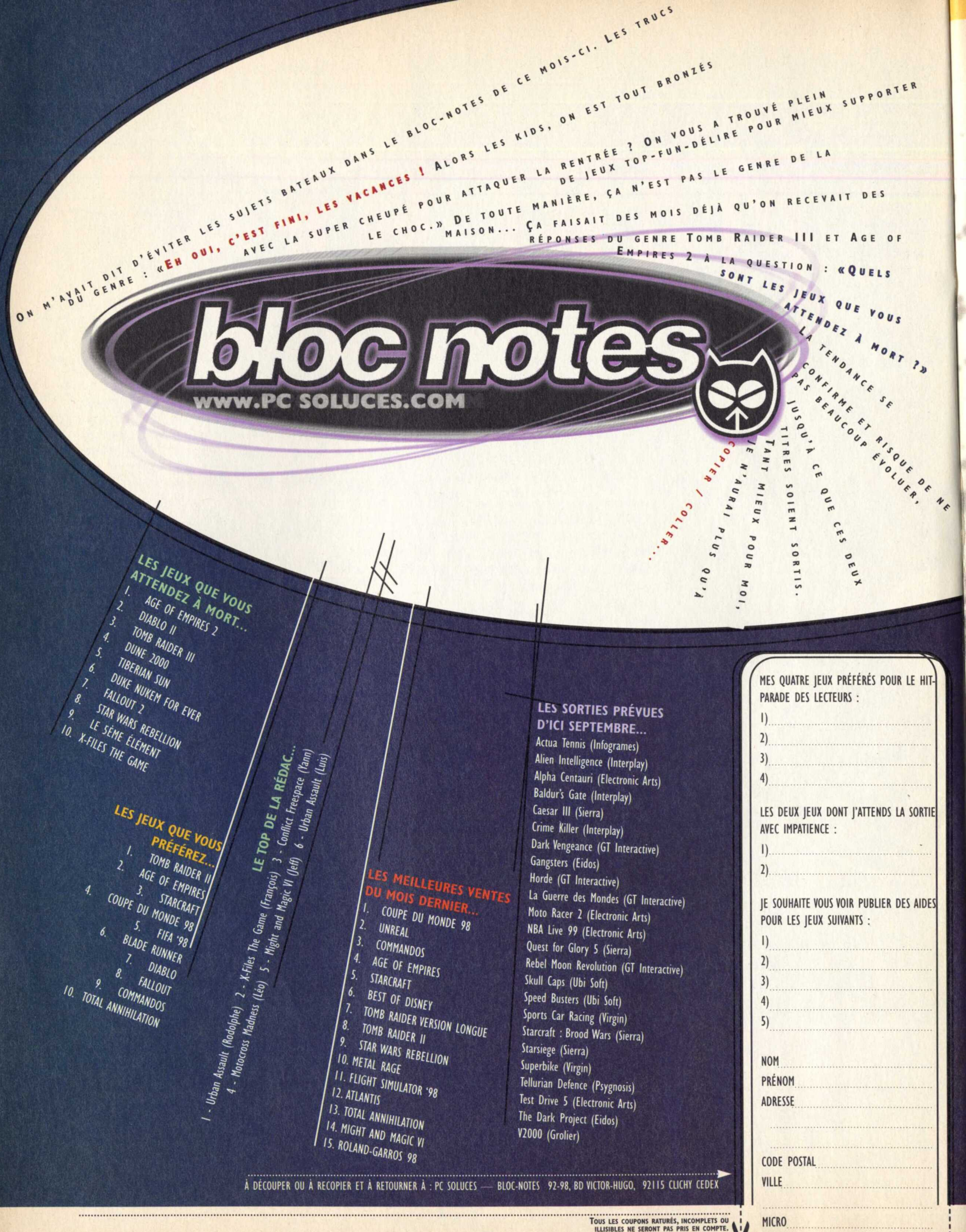
Tout d'abord, sachez qu'en appuyant sur la touche "ESC" ou "Echap" de votre clavier, vous sortirez de l'interface, sauf si vous êtes en train de visionner une vidéo. Pour sortir d'une vidéo à n'importe quel moment, cliquez sur l'un des quatre bords (le plus au bord possible) de l'écran, avec la souris.

Dans le répertoire «autres» qui se trouve dans celui appelé «redist», à la racine du CD-Rom, vous trouverez l'utilitaire de compression / décompression "Winzip 95". Si vous ne l'avez pas déjà, installez-le — cela vous sera très utile.

### CADEAUX BONUX

Sur le CD de ce mois-ci, allez faire un tour dans le répertoire «redist\autres\» et vous y trouverez Winzip 6.3 (shareware), les derniers drivers 3Dfx et 3Dfx2, ainsi que le Glide 2.43. Sachez aussi que vous avez Direct X6 en VF dans le dossier «REDIST\DIRECTX», que même ceusses et celles qu'y z'ont acheté Windows 98 ils l'ont pas eu avec !





# bloc notes

WWW.PC SOLUCES.COM

On m'avait dit d'éviter les sujets bateaux dans le bloc-notes de ce mois-ci. Les trucs du genre : «Eh oui, c'est fini, les vacances ! Alors les kids, on est tout bronzés avec la super cheupé pour attaquer la rentrée ? On vous a trouvé plein de jeux top-fun-délire pour mieux supporter le choc.» De toute manière, ça n'est pas le genre de la maison... Ça faisait des mois déjà qu'on recevait des réponses du genre Tomb Raider III et Age of Empires 2 à la question : «Quels sont les jeux que vous attendez à mort ?» La tendance se confirme et risque de ne pas beaucoup évoluer, jusqu'à ce que ces deux titres soient sortis. Tant mieux pour moi, je n'aurai plus qu'à copier / coller...

## Les jeux que vous attendez à mort...

1. Age of Empires 2
2. Diablo II
3. Tomb Raider III
4. Dune 2000
5. Tiberian Sun
6. Duke Nukem For Ever
7. Fallout 2
8. Star Wars Rebellion
9. Le 5ème Élément
10. X-Files The Game

## Les jeux que vous préférez...

1. Tomb Raider II
2. Age of Empires
3. Starcraft
4. Coupe du Monde 98
5. FIFA '98
6. Blade Runner
7. Diablo
8. Fallout
9. Commandos
10. Total Annihilation

## Le top de la rédac...

1 - Urban Assault (Rodolphe) 2 - X-Files The Game (François) 3 - Conflict Freespace (Yann) 4 - Motocross Madness (Léo) 5 - Might and Magic VI (Jeff) 6 - Urban Assault (Luis)

## Les meilleures ventes du mois dernier...

1. Coupe du Monde 98
2. Unreal
3. Commandos
4. Age of Empires
5. Starcraft
6. Best of Disney
7. Tomb Raider Version Longue
8. Tomb Raider II
9. Star Wars Rebellion
10. Metal Rage
11. Flight Simulator '98
12. Atlantis
13. Total Annihilation
14. Might and Magic VI
15. Roland-Garros 98

## Les sorties prévues d'ici septembre...

Actua Tennis (Infogrames)
Alien Intelligence (Interplay)
Alpha Centauri (Electronic Arts)
Baldur's Gate (Interplay)
Caesar III (Sierra)
Crime Killer (Interplay)
Dark Vengeance (GT Interactive)
Gangsters (Eidos)
Horde (GT Interactive)
La Guerre des Mondes (GT Interactive)
Moto Racer 2 (Electronic Arts)
NBA Live 99 (Electronic Arts)
Quest for Glory 5 (Sierra)
Rebel Moon Revolution (GT Interactive)
Skull Caps (Ubi Soft)
Speed Busters (Ubi Soft)
Sports Car Racing (Virgin)
Starcraft : Brood Wars (Sierra)
Starsiege (Sierra)
Superbike (Virgin)
Tellurian Defence (Psygnosis)
Test Drive 5 (Electronic Arts)
The Dark Project (Eidos)
V2000 (Grolier)

Mes quatre jeux préférés pour le hit-parade des lecteurs :

1) ........
2) ........
3) ........
4) ........

Les deux jeux dont j'attends la sortie avec impatience :

1) ........
2) ........

Je souhaite vous voir publier des aides pour les jeux suivants :

1) ........
2) ........
3) ........
4) ........
5) ........

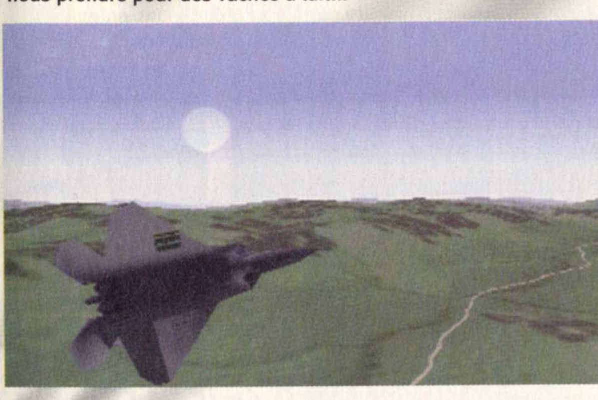
Nom ........
Prénom ........
Adresse ........
........
Code postal ........
Ville ........
........
Micro ........
........

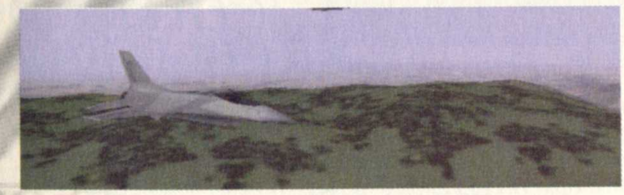
À découper ou à recopier et à retourner à : PC Soluces — Bloc-notes 92-98, bd Victor-Hugo, 92115 Clichy Cedex

Tous les coupons raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.

## F22 TOTAL AIR WAR

F22 Total Air War est une nouvelle version du simulateur de vol F22 ADF de DID. Les améliorations sont nombreuses: nouvelles campagnes dynamiques, possiblité de suivre le déroulement de la guerre à différents postes (officier chargé d'établir les missions, responsable des armes, commandant des AWACS...), nouveaux modes de jeu en réseau (mode coopératif), support du joystick à retour de force et enfin graphismes encore plus beaux (les nuages sont devenus magnifiques et très proches de la réalité). Toutes ces amélioration rendent F22 Total Air War totalement indispensable et c'est jutement ça qui est le plus désagréable car il va encore falloir casquer quelques centaines de francs pour racheter un jeu sorti il y a à peine quelques mois et qui aurait dû avoir toutes ces options dès l'origine. Le jour où ils arrêteront de nous prendre pour des vaches à lait...







Pamela Anderson Lee s'est encore fait piquer une cassette montrant ses ébats sexuels. Pas avec son mari, cette fois, mais avec un expetit ami, musicien de rock également, qui avait promis de détruire la cassette et qui ne l'a visiblement pas fait. Si ça continue, on va bientôt avoir l'intégrale de sa vie sexuelle. On trouve cette seconde cassette sur Internet. Je vous laisse chercher.

## BOWIENET

David Bowie va lancer en septembre son propre accès à Internet, BowieNet. Les abonnés pourront, pour le même prix que chez un autre fournisseur d'accès, obtenir des documents rares sur la rockstar, des morceaux inédits, et surtout, une adresse e-mail qui se termine par «@davidbowie.com». Classieux, hein? Et on peut prévoir pour un futur pas très loin «@henrisalvador.com», «@raymonddevos.com» ou «@marthemercadier.com». Chic.

Electronic Arts a le plaisir d'annoncer un chiffre d'affaires d'un milliard de francs sur le dernier trimestre, ce qui permet de dégager (en touche, puisque World Cup Soccer 98 n'est pas étranger à cette éclatante santé) des bénéfices de 22 millions. Le rapport bénéfs/CA montre qu'il est quand même plus rentable d'être dans le hard que dans le soft.

Un chasseur de tête américain (pas le genre qui tue avec une sarbacane, plutôt le genre qui essaye de recruter des gens qualifiés pour le compte d'entreprises) spécialisé dans l'informatique vient d'avouer une de ses techniques. Dans le métro, dès qu'il aperçoit quelqu'un qui lit un magazine informatique, il lui donne sa carte en disant: «si vous cherchez un boulot dans l'informatique, appelez-moi». «Je préfère les choper avant la concurrence», dit-il.

## GUERRE FROIDE

IBM a reconnu avoir violé le traité interdisant l'export de super-calculateurs vers les pays de l'Est: sa filiale russe a vendu un RS/6000 SP, équipé de 17 stations de travail, au laboratoire Arzamas-16, célèbre pour avoir développé la première bombe H russe. Cette filiale a été condamnée à une amende de 50 millions de francs et à la suspension pour deux ans de ses privilèges d'exportation. Détail bizarre: le RS/6000 ne se trouve plus au labo Arzamas, ni à Sarov où se trouve le labo, ni dans les environs proches. Le gouvernement américain a demandé au gouvernement russe ce qu'ils en ont fait, et les russes ont refusé de répondre. Aïe aïe aïe... Ça peut être très dangereux, un gros ordinateur, dans des mains mal intentionnées...






Compaq reste numéro un des ventes de PC dans le monde, avec 12,5% du marché. Il est talonné par Dell, qui pèse 9,1% des ventes.

## HASBRO A LES GROSSES TÊTES

Le jeu Hedz est suffisamment évolué pour que nous vous en reparlions un peu. Vous dirigez des extra-terrestres s'affrontant en utilisant des armes pour le moins originales : des têtes d'humains qu'ils enfilent comme des casques et qui leur donnent de nouvelles caractéristiques de vitesse, force etc... Mais là où Hedz fait fort, c'est qu'il propose plus de 220 «personnages». Pour le reste, on peut dire que c'est de l'action 3D, et que tous les modes de jeu en réseau sont proposés : deathmatch, capture de drapeau, «football» s'appuyant sur un réseau local (IPX), Internet (TCP/IP) ou une liaison par câble null-modem.











# BILLOU STORY

Pendant que vous étiez à la plage/montagne/campagne/cave, le combat entre Microsoft et le Département de Justice américain a pris une vigueur nouvelle. Je rappelle qu'il s'agit de déterminer si l'ampleur de Microsoft le place dans une situation de monopole, auquel cas il faudra le diviser en plusieurs sociétés séparées, car une situation monopolistique contrevient aux règles du libéralisme. Vingts états américains ont porté plainte contre Microsoft il y a quelques mois et le procès est prévu pour le 8 septembre. Il y a deux mois, le DOJ a demandé à MS, par le biais d'une injonction préliminaire, soit de retirer Internet Explorer de Windows 98, soit de distribuer Netscape avec Windows 98. Microsoft n'a accepté ni l'une ni l'autre des propositions, arguant que la première est techniquement impossible et la seconde commercialement choquante, et a tenté fin juillet de faire débouter la plainte, en répétant les mêmes arguments: IE est une partie intégrante du système d'exploitation, il est normal qu'il fasse partie de W98, il ne s'agit pas d'une stratégie commerciale visant à éliminer son concurrent Netscape. Mais certains documents ont filtré, semblant indiquer que l'élimination de Netscape était bien le but premier de MS, entre autres des comptes-rendus de réunion de direction. Du coup, la justice a demandé à MS de lui fournir le source intégral de Windows 95 et de Windows 98, afin qu'il soit examiné par des experts. Microsoft a répondu qu'il acceptait à condition que ces experts acceptent de ne pas travailler pour une boîte concurrente, ni sur un quelconque autre système d'exploitation pendant dix-huit mois, pour éviter l'espionnage industriel. À quoi la justice a rétorqué que les experts en systèmes d'exploitation travaillaient forcément sur des systèmes d'exploitation et probablement pour des boîtes concurrentes et que cette demande revenait à demander aux experts de se mettre au chômage pendant un an et demi: demande rejetée. Là dessus, la presse s'est mêlée à l'affaire, demandant que les documents et les témoignages obtenus lors de ce procès soient rendus publics, comme l'exige une loi américaine. Ce qui n'arrange pas Bill Gates, qui espérait pouvoir témoigner en huis clos. Mais le juge Jackson, chargé de l'affaire, a accepté que ce témoignage soit public et a demandé à Gates de se tenir prêt à témoigner pendant deux jours, et a demandé que 17 des dirigeants de Microsoft soient amenés à témoigner également. Microsoft cherche actuellement à négocier pour obtenir une durée maximale de 8 heures de témoignage de la part de Gates, et que 9 dirigeants seulement soient interrogés. Dernier développement en date: la date précise à laquelle IE a été intégré à Windows 95 est fondamentale, car elle détermine si oui ou non il y a eu intention de nuire à Netscape. Or, Billou vient tout juste (le 14 août) de retrouver un papier, écrit de sa propre main, ou il suggère l'intégration d'IE à Windows, daté de deux jours exactement avant la constitution de la société Netscape, en avril 94. Ça, c'est une sacrée preuve, non?

Enfin, en exclusivité dans PC Soluces, une photo de Bill Gates à 22 ans, arrêté par la police d'Albuquerque pour excès de vitesse et défaut de présentation de permis de conduire. Cette photo était restée inédite jusqu'à présent; un journal américain a menacé de la publier, et pour lui couper l'herbe sous le pied, il y a deux mois, Billou l'a montrée à la télévision en plaisantant: «Regardez ce qu'on peut trouver sur Internet!»




## 64 MO, SINON RIEN !

Vous pensiez être tranquille depuis l'acquisition d'une carte à base de Voodoo2, voire de l'achat du tout nouveau Pentium II. Que nenni, mes pauvres joueurs, car voilà qu'il va vous falloir investir dans de la mémoire. En effet, après Unreal, c'est le fabuleux Sin qui refuse de tourner correctement si vous possédez moins de 64 Mo de mémoire. Heureusement que les prix de la SDRAM ont baissé, sinon on arrêterait de jouer !





## LARA CROFT AU MUSÉE

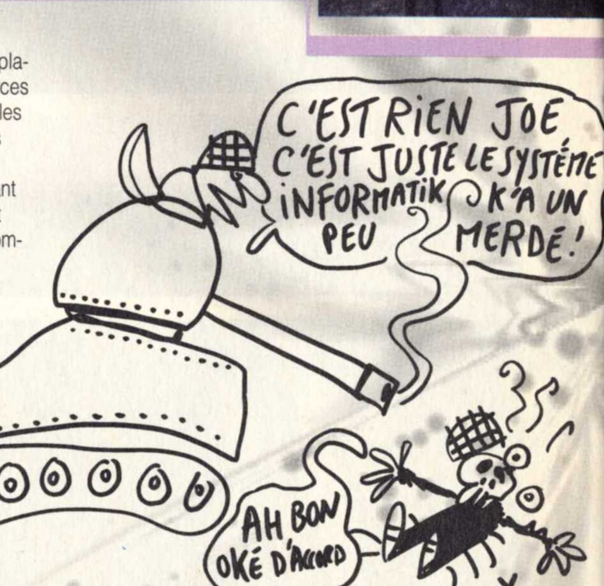
Tomb Raider est un hit mondial, nul n'en doute. Son succès est certes dû à une plantureuse créature, mais aussi à l'innovation importante qu'il a apporté aux jeux d'arcade-de-aventure : la 3D temps réel. Mais comme Wolfenstein 3D en son temps, Tomb Raider est-il amené à devenir une pièce de musée ? Quand on voit ce que Beneath nous promet, on peut effectivement le penser. Ce prochain titre d'Activision a de quoi inquiéter Lara. La première chose qui frappe quand on le voit, c'est son moteur 3D. Les graphismes sont vraiment bons et l'animation impeccable : le personnage fait des acrobaties diverses, s'accroche au bord des parois, se pend à une corde et se balance, interagit très naturellement avec l'environnement... Le scénario est assez basique, puisque le héros s'en va explorer les profondeurs de son monde à la recherche de son père. Pour parvenir à ses fins, il traversera 12 niveaux différents, et sera amené à rencontrer Priscilla, une jeune fille qui l'aidera parfois à résoudre une énigme. Attendons avril 99 pour nous prononcer.





## DIGITAL ARMY

L'armée américaine vient de mettre en place un projet de numérisation de ses forces terrestres et aériennes, notamment sur les fameux hélicos Apache Longbow et les tanks Abrams. Les unités de combat seront équipées d'ordinateurs permettant de se situer dans un paysage hostile et inconnu, ainsi que de localiser et de communiquer avec toutes les autres unités amies. Des systèmes liés à l'armement empêcheront les tirs si une unité amie se trouve sur la trajectoire de la balle/ roquette/ bombe/, etc. Sachant qu'aucun programme au monde n'est exempt de bugs, je me demande combien de leur propres tanks ils vont faire sauter avant que le système ne soit vraiment opérationnel.




## BETHESDA REMET ÇA

Voici l'annonce du nouvel opus de la saga Elder Scrolls. Sous-titré Redguard, il vous replongera dans le monde d'Arena et de Daggerfall, mais en 3D temps réel ET jolie. C'est un mélange d'arcade et de rôle, ce qui risque malgré tout de ne pas plaire à tout le monde. Autre projet de Bethesda, mais à titre anecdotique, le jeu Burn Out qui vous propose, comme son titre l'indique, de faire des «Runs» : sur une piste toute droite, vous devez lancer votre voiture dont le moteur est gonflé à bloc (genre 1000 chevaux), en faisant «cirer» les pneus et crier les filles aux mamelles hypertrophiées. Un truc pour les Ricains, en quelque sorte...







**Les ventes de CD-Rom de jeu ont représenté 8 milliards de francs en 1997-98 en Europe, soit les deux tiers des ventes totales de CD sur la même période. L'autre tiers, c'est le CD de PC Soluces. Je plaisante! Non, je rêve.**



## Z'ÊTES BIEN URBAN !

Éditeurs, attention ! La mode pour les noms de jeux a changé. Adieu «Conquest», «Warrior» ou «Dark», à présent, c'est «Urban». Après le très vieux «Urban Runner» et le plus récent «Urban Assault», Eidos nous annonce pour sa part «Urban Chaos». Cédant donc à la mode du nom, il cède aussi à celui de concept puisqu'il s'agit ici d'un jeu d'aventure en 3D temps réel où le personnage utilise son habileté, des armes puissantes et les arts martiaux. Déjà un remake d'Omikron en perspective ?
NDLR: " geddon " marche bien aussi, dopé par le film Armaggeddon... Carmaggeddon, Wormaggeddon... Bientôt Urban Armaggeddon?







## C&C 3D

Les jeux de stratégie en temps réel orientés combat sont tellement nombreux que les développeurs ne savent plus quoi inventer pour sortir du lot. Dark Reign II ne garde du précédent volet que le titre, car il sera proposé en 3D temps réel, comme Battlezone. Ici, tout sera en 3D, même le son. On pourra donc profiter du passage du jour à la nuit, admirer les troupes sous tous les angles, prendre les effets de lumière en pleine poire... L'I.A. devrait être améliorée, et un éditeur de missions sera proposé avec le jeu, prévu pour l'année prochaine.

Ubi Soft a réalisé un chiffre d'affaires de 630 millions de francs lors de son dernier exercice fiscal, soit presque le double de l'année précédente. Là-dessus, les bénéfices sont de 30 millions de francs. Ce qui est rigolo, c'est que les banquiers ne s'intéressent aux jeux vidéo que depuis que ça s'appelle "multimédia". Tant que ça s'appelait "jeux" quelque chose, même avec de gros chiffres d'affaires, ils ne voulaient pas en entendre parler!

## GT A BIENTÔT FINI DE FAIRE DU BOUDIN

Tiens, de nouvelles images de Blood 2, à sortir au mois d'octobre. Rappelons que l'on pourra y diriger 4 personnages (deux mâles et deux tcheubis), qu'il y aura 30 niveaux, que le moteur utilisé est celui d'Unreal, qu'il sera donc forcément beau et nécessitera une carte accélératrice 3D et 64 Mo de RAM. C'est édité par GT Interactive.









## ++++++ VITE

IBM vient d'annoncer la mise au point d'une nouvelle technique de fabrication de processeurs, nommée Silicon On Insulator, autrement dit, silicium sur isolant: un nouveau substrat isolant est déposé sur le silicium sur lequel reposent les circuits électroniques de la puce, ce qui réduit les interactions électriques entre les différents circuits. De ce fait, on peut réduire le voltage et donc diminuer la consommation et la dissipation thermique du processeur (puisque l'utilisation du fort voltage vise à noyer l'interaction dans le "bruit de fond"), ou bien accélérer la fréquence d'horloge du circuit d'environ un tiers. Cette invention, combinée aux circuits à base de cuivre annoncés il y a quelques mois, vont nous donner une nouvelle génération de processeurs deux fois plus rapides, qui apparaîtront dès l'année prochaine.

DEMIS HASSABIS, LE CRÉATEUR DE THEME PARK, QUI S'ÉTAIT ASSOCIÉ À PETER MOLYNEUX POUR FONDER LIONHEAD, VIENT DE LE QUITTER POUR FONDER SA PROPRE BOÎTE, ELIXIR. IL N'ESPÈRE PAS AVOIR DE PRODUIT FINI AVANT AU MOINS UN AN ET DEMI. OÙ EST LE BON TEMPS OÙ IL FALLAIT QUATRE JOURS ET TROIS NUITS POUR ÉCRIRE UN PACMAN?

## UBI SOFT DE PLUS EN PLUS RÉALISTE

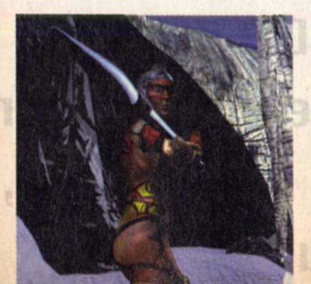
Confiant, à juste titre, en la qualité de ses jeux, UBI Soft a préparé un stand sur le prochain Mondial de l'Automobile. Il y présentera Speed Busters, Pod, Vigilante 8, International Rally Championship, S.C.A.R.S, F1 Racing Simulation et sa suite Monaco Grand Prix Racing Simulation. Le stand de la Fédération Française de Sport Automobile mettra deux cockpits et deux écrans géants pour que l'on en profite au mieux. Ce salon se tiendra du 1er au 11 octobre au Parc des Expositions de la Porte de Versailles, à Paris.





## QUELLE BANDE DE RING'

Voici de nouvelles images du projet de Cryo, Ring. Une séquence de vidéo très longue et vaguement interactive. C'est toujours aussi beau, ça utilise toujours l'interface Omni3D et le talent de Druillet, et ça a toujours l'air aussi barré. Espérons que Cryo a compris que les images de synthèse et les idées géniales dues aux psylos et au THC, ça ne suffit pas à faire un bon jeu. Au moins, graphiquement parlant, c'est irréprochable et c'est déjà ça...





## GO WEST )))

Les USA vont augmenter leur taux d'immigration de professionnels de l'informatique: + 30.000 personnes en 98, +40.000 en 99 et +50.000 en 1900. Zut! Je viens d'être victime du bug de l'an 2000! Je voulais dire: +50.000 en 2000, bien sûr. Attention, il s'agit d'un statut particulier, celui de non-immigré, qui ne peut travailler aux USA que pendant six ans au maximum. Comme il est d'usage en Amérique du Nord, il faut aussi prouver que l'on ne prend pas la place d'un travailleur américain... Si vous voulez changer de country, c'est le right time!



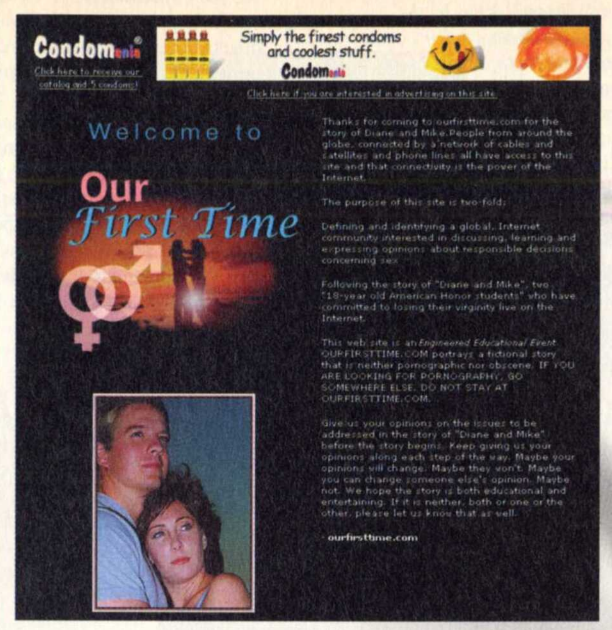
### THIRD WORLD EN PÉRIODE D'INCUBATION

Activision est en train de plancher sur Third World, qui se veut le premier jeu de rôle en 3D temps réel. S'il y a une sous-catégorie «magnifique», nul doute qu'il décrochera le premier prix ! Ce jeu s'inspire en effet d'Incubation, hit de Blue Byte, mais y ajoute la dimension du temps réel et une gestion plus fine de l'équipe et des missions. Si ce jeu est le premier titre de Redline Games, il n'en reste pas moins très prometteur. RPG oblige, on retrouvera les différentes races et les classes, mais comme nous sommes dans un monde de SF, ce seront des humains, des robots, des brutes épaisses, des aliens gluants ou d'étranges créatures dotées de pouvoirs psychiques. Ce jeu, prévu pour le début de l'année prochaine, nous proposera aussi les modes Multijoueur death-match et capture de drapeau, ce qui sera une grande première pour un jeu de ce genre !





# SEXE EN DIRECT




**Étrange affaire qui a secoué l'opinion américaine cet été. Un couple d'adolescents de 18 ans, Mike et Diane, ont annoncé qu'ils avaient l'intention de perdre leur virginité ensemble, en direct sur Internet, par le biais d'une caméra vidéo et d'une transmission en temps réel. Ils ont monté un site à cet effet sur lequel ils ont détaillé la procédure prévue: pendant les deux premières semaines, ils se contenteraient de recueillir les réactions sur leur site, puis pendant 18 jours, ils informeraient le public de leurs émotions au jour le jour, jusqu'au dernier jour où, à neuf heures du soir, ils se livreraient au rite "d'entrée dans le monde des adultes". C'est en fait leur avocat qui a communiqué ces informations et qui raconte tout ça sur leur site. "Diane, dit-il, m'a confié que c'était en assistant à la première naissance en direct sur Internet qu'elle a eu cette idée: pourquoi ne pas en faire autant pour la conception? Est-ce que ce moment n'est pas tout aussi merveilleux que celui qui le suit neuf mois plus tard?" Ça a déclenché un débat national, dont l'ampleur a couvert les voix des** quelques sceptiques qui s'interrogeaient: dites donc, ils ont donc tant de thunes que ça, pour monter leur propre serveur? Dites donc, vous êtes sûrs qu'ils ont dix-huit ans, vous avez vu leur photo? Et dites, pourquoi c'est toujours leur avocat qui parle? Et au fait, pourquoi il y a une publicité pour des capotes sur toutes les pages du serveur? De fait, le 4 août, date prévue pour les festivités, leur avocat a déclaré que finalement, cette affaire faisait trop de bruit et qu'au lieu de filmer la scène, ils se contenteraient d'une transcription écrite. En fait, le fournisseur de service ayant monté le site a révélé une semaine plus tôt qu'il s'agissait d'une escroquerie: ils avaient l'intention de demander une participation de cinq dollars (30 francs) à chaque spectateur, puis au dernier moment d'annoncer que Diane et Mike renonçaient à leur projet. Depuis, l'avocat est injoignable, et on s'est aperçu que le fournisseur en question est celui qui a publié les vidéos perso de Pamela Anderson sur le Net; il avait accepté au début de participer au canular pour fêter – soi-disant – le soixantième anniversaire de l'émission radio d'Orson Welles «La guerre des mondes», et a reculé au dernier moment par peur des représailles. Encore un site qui a capoté.




La proposition faite par Vivendi (ex-Générale des Eaux), Canal Plus, AOL et Bertelsmann de prendre le contrôle commun d'AOL/Compuserve en France est toujours en examen par la commission européenne.

**Commandos 2 sortira chez Eidos au courant du second semestre 1999. C'est Pyros, l'auteur espagnol de la version originale, qui se charge du boulot.**

# on vous dit tout

### RUSSES ET AMÉRICAINS: MÊME COMBAT

Dans la lignée de F22 Raptor, Novalogic est sur le point de sortir deux nouveaux simulateurs de vol, l'un sur le F16 (F-16 Multi-role Fighter) et l'autre sur le MiG 29 (MiG 29 Fulcrum). La nouveauté c'est que ces deux jeux supportent les cartes 3D et qu'ils peuvent se jouer ensemble en réseau, et aussi avec F22 Raptor (qui va bientôt recevoir un patch carte 3D accélératrice pour l'occasion).
Pour le reste, la réalisation d'ensemble est assez proche de F22 Raptor, c'est-à-dire que les graphismes sont beaux à pleurer, qu'il y aura 5 campagnes dynamiques (j'espère qu'elles seront mieux réglées), deux modes de jeux (arcade ou simulation) pour un réalisme assez poussé sans être rebutant, et des modes de jeu en réseau qui permettent de jouer à + de 100 joueurs sur le serveur de Novalogic.
Et comme on peut faire des équipes «mixtes», imaginez la combinaison redoutable d'un escadron composé de F22, F16 et MiG 29 !





### CARMACKEDDON

**Selon John Carmack, ID software a annulé le projet Quake III. À la place, nous aurons droit à Quake Arena, une version développée dans le sens du jeu multijoueurs : «Dans le passé, nous avons toujours développé deux jeux à la fois, le jeu solo et le jeu Multijoueur, alors qu'ils ont souvent des buts très différents.» Dans Quake Arena, le jeu en solo consistera à une évolution sur une échelle de valeurs lors d'affrontement aléatoires contre des robots dirigés par l'ordinateur.**

# EURO

Mes amis (troublés par les publicités leur assurant qu'ils ne pourront pas vivre à partir du 1er janvier prochain si leur clavier ne comporte pas le signe Euro) me demandent: comment tu vas faire pour taper ce signe puisque ton clavier ne comporte pas cette touche? Je leur réponds: je vais sur le site Adobe et je télécharge la fonte "Euro". Gratos. C'est tout con. Tiens: €€€€€€€ à l'aise.

C'est Activision qui vient d'empocher la licence de Toy Story 2. Le film et le jeu sortiront l'an prochain. Ce qui est pratique, quand on fait ce genre d'adaptation, c'est que la modélisation 3D des personnages est déjà faite. Y a plus qu'à reprendre les fichiers!



## LE FILS DU SOLEIL

Creative Edge, studio écossais connu pour Baldies, nous annonce la sortie de Solar en novembre 98 chez Ubi Soft, avec qui ils viennent de signer un partenariat de distribution. Jeu de stratégie/gestion, il vous plongera dans un univers aztèque particulièrement mystique. Faisant appel à des solutions techniques très pointues, tout sera en 3D avec tous les effets que l'on connaît, on pourra zoomer jusqu'à 250% et ainsi contrôler le jeu à plusieurs niveaux, de l'armée entière au personnage en particulier. L'introduction de héros à la Warhammer devrait ouvrir de nouvelles stratégies de jeu, surtout s'il s'agit de magiciens ! Le jeu est en fin de développement, et semble avoir les moyens de bousculer les habitudes...







## CRYPTAGE BIDON

Record de vitesse battu par une équipe de scientifiques pour décoder un message crypté à l'aide de l'algorithme DES, approuvé par le gouvernement américain uniquement pour l'utilisation domestique: 56 heures, avec un ordinateur fabriqué sur mesure (d'un coût de 1,2 million de francs, tout de même). Les deux précédentes tentatives avaient pris respectivement 5 mois et 39 jours, en connectant des milliers d'ordinateurs ensemble. Il n'y a pas d'algorithme intelligent, c'est de la puissance de calcul brute: il faut simplement tester 72^15, soit 72 millions de milliards de combinaisons. Mais à la vitesse où les processeurs évoluent, c'est de plus en plus facile... Avec un tel ordinateur, craquer un code crypté en 40 bits, c'est-à-dire avec le seul algorithme approuvé par les USA à l'exportation, prendrait seulement... 12 secondes! Le message à trouver était: "Il est grand temps de passer à un cryptage en 128, 192 ou 256 bits!"

**Microsoft vient de s'associer à Harvard pour sortir en février prochain une Encarta Africana, un CD-Rom sur l'Afrique et la diaspora africaine dans le monde, notamment les Noirs américains: un million d'entre eux possèdent un ordinateur et sont donc susceptibles d'acheter le produit. Un million seulement? Contre 60 à 80 millions chez les Blancs? C'est pas gagné, pour l'égalité...**

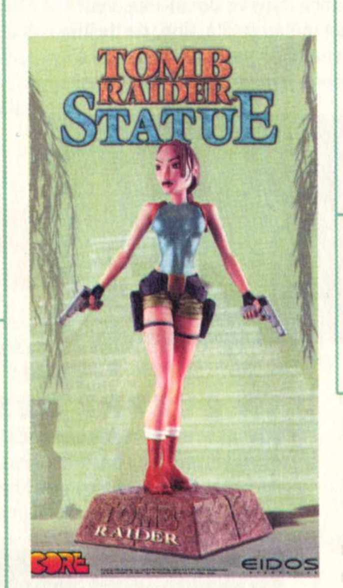



Cent millions de gens dans le monde ont accès à Internet aujourd'hui, et ce nombre devrait doubler chaque année pendant un bon moment. Je ne leur demande qu'une chose: éviter de se connecter entre 21 heures et minuit, heure française, sinon ça ralentit mes accès à moi. Merci d'avance.

## IOMEGA RACHÈTE NOMAÏ

Fin juin, Iomega, fabricant américain des lecteurs Zip et Jaz, a racheté Nomaï, fabricant français de cartouches compatibles Zip et Jaz, ce qui a pour effet de mettre fin aux querelles juridiques qui les opposaient depuis plusieurs mois. De fait, Nomaï avait dû avouer récemment avoir décompilé et analysé les drivers d'Iomega pour en reproduire des versions compatibles mais légèrement différentes, ce qui le plaçait dans une position délicate. Iomega profite ainsi du savoir-faire de Nomaï dans la fabrication proprement dite, et reprend le monopole de la fabrication de ses cartouches, pour une somme de 120 millions de francs.

Le rachat de DEC occasionne une perte de 21 milliards de francs sur le premier semestre 98 pour Compaq. Il signifie également la perte de leur emploi pour 5000 employés de DEC, soit un dixième des effectifs de la marque.




## CROFT EN TOC

Ça y est, la statuette de Lara Croft est disponible dans le commerce pour 360 francs environ. Elle mesure un peu plus de 30 cm, et, à l'image des objets de grande valeur qu'elle découvre lors de ses aventures, elle est en résine peinte et fabriquée en Chine... Le rêve...

Depuis juillet, c'est Steve Ballmer qui est président de Microsoft. Gates reste PDG. La place était vacante depuis six ans. Gates a déclaré que ça lui donnerait plus de temps pour se consacrer au développement de nouvelles technologies. Je me demande si «se consacrer au développement de nouvelles technologies» signifie «aller boire des coups avec ses potes d'Apple»?

Intel a engrangé quelques 36 milliards de francs de chiffre d'affaires lors du dernier trimestre, dont 7 de bénef net. C'est 1% de moins que lors du trimestre précédent, mais comme des rumeurs avaient laissé entendre que le CA pourrait baisser bien plus que ça, la bourse est finalement rassurée.




## UN CASINO EN KIT

**Chez Creative Edge et Ubi Soft, Casino Kit, premier d'une série de " Kits ", entre dans la danse des " Sim ". L'originalité vient du fait que vous incarnez le patron d'un casino qui doit faire du chiffre en agençant lui-même l'intérieur et tous les attrape-pigeons que l'on trouve habituellement. Pour ce faire, vous aurez des outils statistiques qui vous permettront de rectifier les éventuelles erreurs d'aménagement. Mais il faudra également composer avec la Mafia qui pourrait mettre son nez dans vos affaires. Un concept amusant et une réalisation fort sympathique. Longue vie au Kit !**






## ACTIVISION SE LANCE DANS LE SHAREWARE

Asteroids, ça vous dit quelque chose ? Vous savez, le jeu vidéo sorti au début de l'ère informatique, où vous vous retrouviez au milieu d'un champ d'astéroïdes... Eh bien Activision planche actuellement sur une adaptation de ce jeu sur PC ! L'accent a été mis sur la jouabilité, la technique n'ayant pas trop d'espace pour s'exprimer. Mais bon, franchement, à quoi bon sortir Asteroids quand on en trouve des centaines sur le Net en Shareware où sous émulateur ? Réponse à Noël.






# on vous dit tout

## MUSIQUE PAR INTERNET

IBM, Sony et Time-Warner travaillent sur un projet de distribution de musique par Internet. Ceux qui ont accès à Internet savent qu'ils ne font que prendre le train en marche: beaucoup de "pirates" (de fans, en réalité) proposent déjà de très (très) nombreux titres au format mp3 (un format de compression qui permet de réduire d'un facteur onze la taille des fichiers audio, facilitant leur téléchargement). Il suffit de télécharger ces morceaux, de les décompresser et de les graver sur un CD pour obtenir un disque de qualité à peu près équivalente à un CD audio du commerce. C'est bien sûr interdit, mais ça permet bien souvent d'obtenir des morceaux impossibles à trouver dans le commerce, des bootlegs, des démos, des vieux machins, des inédits... Tout ce qu'on ne trouvera sûrement pas chez Sony-IBM!

## CAVEDOG AIME LES LIKE

Après les C&C-like avec Total Annihilation, Cavedog se lance dans le Doom-like, avec Amen : The Awakening. Cavedog le décrit comme étant un mélange d'action, de thriller, d'énigmes et de scènes cinématiques. Du coup, les 17 niveaux risquent d'être longs à traverser, et l'on pourra dire adieu aux clefs à trouver. Prions pour qu'Amen soit aussi bon que Total Annihilation !





# CIVILIZATION

Activision et Microprose étaient en procès depuis quelques mois à propos de la licence de Civilization. "Je possède tous les droits", affirmait Microprose. "D'ailleurs, ajoutait cette compagnie, je possède la boîte anglaise qui a inventé le jeu de plateau. Oui, répondait Activision, mais moi j'ai signé un contrat avec le distributeur américain du jeu de plateau en question. Pipeau! s'insurgeait Microprose. Il n'a aucun autre droit que celui de distribuer le jeu traditionnel, il vous a vendu du vent". À la fin, il s'est avéré que c'est bien Microprose qui avait raison, que le distributeur ricain avait vendu des droits qui ne lui appartenaient pas et Activision se retrouvait avec un jeu ("Civilization: Call to power") qu'il ne pouvait distribuer. Ils se sont finalement mis d'accord: Call to Power sera distribué par Activision sous licence de Microprose, c'est-à-dire en échange de piécettes sonnantes et trébuchantes. Microprose, pour sa part, n'abandonne pas le gâteau pour autant puisque Civ 3 est annoncé pour 1999. S'il est à Civ 2 ce que Civ 2 était à Civ 1, je préfère même pas être au courant, je serais trop déçu.




La NASA attribue désormais une petite partie des satellites commerciaux qu'elle lance à des organisations de recherche et des universités et ce, gratuitement. Quand il leur reste un peu de place, ils proposent d'embarquer du matos de recherche. Sympa, non?

## COMMUNAUTARISME

Il y a quelques mois aux États-Unis a été fondé le Gathering of Developpers (jeu de mots: les initiales GOD signifient "Dieu"), une sorte de communauté de programmeurs entendant s'affranchir du joug des éditeurs, on pourrait presque dire: une coopérative de développeurs. Ça a donné l'idée au britannique Peter Molyneux (Populous, etc) d'en faire autant en Europe, et de transformer sa récente société, Lionhead, en Lionhead Satellites, qui abritera cinq ou six groupes de développeurs en les soulageant du fardeau des contraintes administratives et en leur permettant d'accéder à des ressources communes (en échange d'un petit pourcentage des bénéfices). Comme disait Fermat, ces tentatives sont structurellement vouées à l'échec; j'en ai une démonstration simple en tête, mais je n'ai pas le temps de arrrggghhhh...

## LA GUERRE DES MONDES AURA BIEN LIEU

Il avait été annoncé depuis un bon moment mais ça y est, c'est officiel, «Jeff Wayne's The War of the Worlds» devrait atterrir sur nos PC cet hiver. Combinant stratégie à la Risk et à la Command & Conquer, vous y incarnerez les forces terriennes affrontant les envahisseurs extraterrestres sur le territoire de la Grande-Bretagne. Rien ne dit encore si le catapultage de membres de la famille royale pourra sauver la perfide Albion.




Dix-huit milliards de francs: c'est ce que dépensera le département Recherche et Développement de Microsoft en 1999, soit un sixième d'augmentation par rapport à 1998.

La vente de Compuserve à AOL a été acceptée par le Département de Justice américain.




## LE PIRE EST-IL À CRAINDRE ?

Titus continue à proposer des jeux, sans nous obliger, heureusement, à les acheter. Les deux prochaines productions sont Space Girl et F18 Super Hornet. Le premier est un shoot 3D dans l'espace comprenant 50 niveaux, dans lequel vous devrez retrouver les cinq fragments de l'Étoile garante de la paix dans l'Univers. La Space Girl sera bleue, ce qui est original.
F18 Super Hornet est un simulateur de vol. On sent que Titus maîtrise bien le domaine en lisant le communiqué de presse, nous indiquant que l'on aura «le contrôle complet du train d'atterrissage, de la vitesse de freinage, des volets et de la postcombustion». Fort heureusement, DID, le développeur, connaît son boulot, et son talent n'est plus à prouver. Le jeu proposera plusieurs campagnes et un générateur automatique de missions, des scènes cinématiques, 200 véhicules au sol, 60 avions et un support 3Dfx.







Dix des développeurs de Starcraft viennent de claquer la porte de Blizzard pour fonder leur propre compagnie. Le patron-fondateur de Blizzard a déclaré qu'il s'en foutait un peu: des développeurs, des programmeurs, des graphistes, ça se trouve... À mon avis, ils ne se sont pas quittés en bons termes.

## 100 FOIS SUR LE MÉTIER...

Finalement, la plupart des modèles de Xeon, le nouveau processeur d'Intel, seront probablement retardés jusqu'au premier trimestre 99. Vous le saviez que quand on dit "la plupart des trucs", on peut accorder le reste de la phrase soit avec "plupart", au singulier, soit avec "trucs" au pluriel? Là, je l'ai mis au pluriel parce qu'il n'y a que le Xeon 400 qui est commercialisé, tous les autres modèles à partir du 450 Mhz (avec cache niveau 2 d'un Mo) doivent subir un débuggage intensif. Le 400 aussi, mais Intel compte sur ses clients pour faire le bêta-testing. Ouch!

Syquest n'en finit pas de mourir: ils s'apprêtent à licencier 950 employés, soit les neuf dixièmes de leur effectif. Le marché des disques amovibles a été littéralement bouffé par Iomega. Cette prise de marché a cependant un prix: Iomega a perdu 240 millions lors du dernier trimestre, sur un chiffre d'affaires de 2,4 milliards de francs.

## ORCHID VOUS FAIT UNE FLEUR

Grande opération promotionnelle chez Orchid : le constructeur vous rembourse 400 francs sur l'achat d'une seconde Righteous 3DII 12 Mo. De même, il vous rachète 100 francs votre carte son pour l'achat d'une NuSound A3D, bénéficiant de la technologie Aureal de son spatial.

Une boîte texane, BMC Software, avait invité des élèves-ingénieurs venant de l'Inde à visiter ses locaux, dans l'optique d'en engager quelques-uns après leurs études. Les murs de certaines pièces étaient recouverts de peaux de vaches, le symbole du Texas. Les élèves bouddhistes n'ont pas du tout apprécié: en Inde, les vaches sont sacrées...

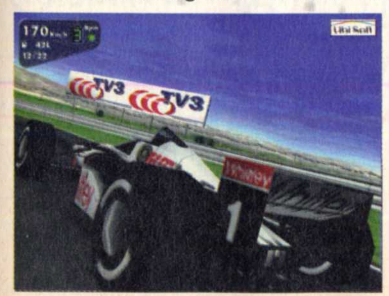
## WWW.NOIXDECOCO.COM

Tuvalu est une petite république polynésienne de 9000 habitants, 26km2, dont la principale ressource est la noix de coco, suivie de près par la pêche. PNB annuel moyen par habitant: 6000 francs. Ce chiffre vient d'atteindre - tenez-vous bien - 60.000 francs par tête de pipe, soit trois fois le PNB français. Il leur a suffit de vendre leurs droits au suffixe ".tu", décerné par l'organisme officiel qui gère les adresses Internet, à une compagnie canadienne, Information.ca Corp, qui peut désormais l'utiliser pour son propre compte. On sait que la rigueur dans l'attribution des noms de domaines Internet conduit à une pénurie d'adresses, et beaucoup de compagnies sont prêtes à payer une fortune pour racheter ces suffixes. Ainsi, si "www.books.com" est déjà déposé, ça permet de créer un "www.books.tu". D'autres petites îles inconnues sont courtisées par de grosses boîtes, et font actuellement monter les prix: l'île de l'Ascension et Sainte-Hélène, deux îles de la côte africaine, viennent de vendre leur suffixes ".ac" et ".sh" à Amazon.com, un gros éditeur américain. Certaines ex-républiques russes, comme le Turkmenistan, ont commencé à en faire autant («.tm», intéressant parce que ça fait comme si c'était «trade mark». Les îles Tonka: «.to» intéressent parce que «to» veut dire «vers» en anglais. Une autre île dont le nom m'échappe a le suffixe «.nu», qui sonne comme «new» en anglais). Pour Tuvalu, le deal avoisine les 500 millions de francs. Que vont-ils faire de cet argent? Fêter ça, bien sûr, mais aussi essayer de lutter contre le réchauffement de la planète, car l'île se trouve à trois mètres au-dessus du niveau de la mer et sera une des premières à disparaître si le niveau des eaux monte. Et l'échéance approche...




## IL N'Y AURA PAS DE F1 RACING SIMULATION 2 !

Parce que la FIA a la grosse tête, Ubi Soft n'a pas pu obtenir les droits d'explotation du nom «F1». Il faut dire que l'usine à gaz qui gère les droits du sport automobile ne se sent plus depuis qu'elle a obtenu un paquet de brouzoufs de la part de Psygnosis avec l'affaire Formula One 98. Du coup, la suite de F1 Racing Simulation s'appelle Monaco Grand Prix Simulation. Les nouveautés sont les suivantes : possibilité de faire les qualifs en mode multijoueur, intégration du mode «Scénario» (on se retrouve plongé au cœur d'une course ayant eu lieu), le mode «Carrière» (il faut évoluer d'écurie en écurie, sur plusieurs saisons) et le mode Rétro où l'on pilotera de vieilles voitures, comme dans Grand Prix Legends de Sierra. Pour le reste, le jeu n'a pas trop changé, et devrait toujours plaire à ceux qui recherchent avant tout le réalisme absolu.











## IMPRIMANTE PORSCHE

**Vous voulez l'imprimante la plus classieuse du monde? Que diriez-vous d'une Porsche? Le constructeur-designer a accepté de carrosser le modèle FS-600 de chez Kyocera et de lui apposer son fameux écusson. On pourrait s'attendre à un prix délirant, eh bien pas du tout: 2 500 balles à peu près. Je me demande quel est l'intérêt d'acheter une imprimante Porsche si n'elle est pas douze fois plus chère que les autres?**





## DE STARSKY À MIAMI VICE

Voici des nouvelles d'Interstate '82. Commençons par le scénario : Groove Champion se retrouve mêlé à une affaire des plus dangereuses, puisque les Services Super Secrets sont à ses trousses. Mauvaise nouvelle, donc, pour Taurus et Sky Champion (la jeune sœur de Groove qui fait ici son apparition), puisqu'ils devront partir à la recherche du grand blond moustachu à travers les États-Unis, jusque dans la terrible Area 49. Années 80 oblige, le design a été revu de fond en comble, et se veut proche de Miami Vice, pour ce qui est de la musique en tout cas.
Le moteur 3D est certainement l'aspect qui a connu le plus de modifications. Cette fois-ci, les graphismes, tirant parti des cartes accélératrices, sont franchement renversants. Le gros atout de ce jeu est que l'on verra des piétons. Eh oui, à présent, il est possible de quitter sa voiture pour continuer à pied et essayer de trouver un autre véhicule ! Armé d'un pistolet, on pourra toujours essayer de tuer les pilotes adverses et leur voler leur voiture. Le jeu proposera environ 25 missions solo, et plus de 10 missions Multijoueur. Le jeu dispose d'encore quatre mois pour être finalisé, ce qui nous promet un titre explosif et hautement jouissif! Ce jeu sortira pour Noël 98.

Titanic on the rocks: 2/3 de glace pilée, 1/3 de crème de framboise, 2/3 de vodka, une larme de citron. Attention, ça éventre facilement. Cocktail © M. Desangles 1998. Tous droits de reproduction réservés pour tous pays, y compris l'URSS.

**Tim Sweeney, le programmeur d'Unreal, a admis qu'il recevait plus de 500 e-mails par jour lui demandant une solution pour les nombreux bugs du jeu... Inutile de continuer à lui en envoyer,n il n'a pas le temps de répondre, il est très occupé à débugger.**

## EA FAIT FI DE FIFA ?

Electronic Arts ne fait pas que du FIFA. La preuve, son prochain titre, Future Cop LAPD, est un jeu d'arcade 3D dans la lignée de Machine Hunter. Depuis votre robot surpuissant, vous devrez tuer tous les méchants, activer des interrupteurs et obtenir un armement plus puissant. Alors, après la Coupe du monde, la mode du Cop ?








# n vous dit tout

## LES RUSSES S'Y METTENT !

Ça y est, la guerre froide va reprendre entre les States et la Russie. Cette dernière s'est mise à l'informatique, développement économique oblige, et, conséquence logique, au piratage : 93% des jeux utilisés sont en effet des copies illégales ! Les éditeurs ricains estiment le manque à gagner annuel à 223 millions de dollars. Ça fait combien en roubles ?

Bill Gates et Paul Allen, les deux fondateurs de Microsoft, ont annoncé leur décision de revendre pour 6 milliards de francs d'actions de Microsoft dans les semaines qui viennent. "Ce n'est que par souci de diversification", disent-ils. Il est vrai que ça ne représente qu'un faible pourcentage de ce qu'ils possèdent de la compagnie... À titre de comparaison, Bill Gates détient une quantité d'actions de Microsoft qui équivaut à 5% du PIB de la France. Et je ne parle pas du reste de sa thune!

## DES RETOMBÉES QUI N'EN FINISSENT PLUS

À peine Fallout 2 est-il terminé, qu'Interplay annonce le développement de Fallout 3. Ce dernier sera en 3D temps réel, et utilisera un moteur proche de celui de Stonekeep 2. Le temps réel aura la part belle mais une option par tour de jeu est prévue.

InterAct annonce la prochaine disponibilité du Dex Drive, un lecteur de cartes-mémoire permettant de transférer les sauvegardes de la Nintendo 64 et de la PSX sur PC. On pourra donc télécharger de telles sauvegardes pour ces consoles.

# BONS VŒUX

Il y a dix ans, un jeune garçon de 9 ans, Craig Shergold, atteint d'un cancer du cerveau, avait souhaité – pensant qu'il lui restait peu de temps à vivre – qu'on lui envoie des cartes postales du monde entier. Quelques journaux s'étaient fait l'écho de cette requête, puis quelques agences de presse, puis beaucoup de journaux dans le monde, puis des chaînes de solidarité... Aujourd'hui, il a 19 ans, il est totalement guéri, mais il ne sait pas comment faire pour le faire savoir au monde. Internet a aggravé son problème: non seulement il a déjà reçu 250 millions de cartes postales lui souhaitant d'aller mieux, mais il reçoit des centaines d'e-mails quotidiennement. Je transmets donc le message de sa part: «ARRÊTEZ DE M'ÉCRIRE, BORDEL! JE VAIS MIEUX!»



# ORIGINAL PARCE QU'IL NE L'EST PAS

Tiens, voici des nouvelles de Max Payne, l'un des nombreux Quake-like à venir, signé Remedy. Le point fort du jeu est qu'il ne se déroule pas dans le futur, ni dans le passé, ni sur une planète éloignée, mais à New York, de nos jours. Du coup, les graphismes sont très réalistes, et ça nous change vraiment du reste. Fallait y penser, hein, à ne pas se prendre la tête pour créer un monde, à être original en refusant l'originalité ! L'autre aspect qui risque de nous changer de la production actuelle, c'est que les personnages de rencontre nous en apprendront plus sur le scénario, et Max Payne ne se résumera pas à un simple shoot'em up sans queue ni tête.





## LES VOODOO2 À LA POUBELLE ?

On connaissait nVidia pour son chipset 3D Riva 128 dont les performances n'étaient plus à la hauteur. Malheureusement pour 3Dfx et son chipset Voodoo2, déjà mis à mal par la concurrence agressive de l'Intel i740, nVidia revient et est très content de lui : son chipset Riva 120 TnT s'avère en effet très prometteur. Les premiers tests effectués sur une carte Diamond Viper V550 montrent que le TnT est très proche du Voodoo2, alors que les drivers de la carte étaient loin d'être finalisés. Donc, d'un côté Intel fait le forcing en se basant sur une carte peu chère mais puissante, et de l'autre, Riva vient détrôner le maître sur le plan de l'efficacité. 3Dfx ne va bientôt plus pouvoir compter que sur son renom pour résister. Mais n'oublions pas que la firme est en train de plancher sur de nouveaux projets, plus intéressants sans doute que le Voodoo Banshee...

**Un tribunal japonais vient de condamner le gouvernement et un exploitant routier à verser 6 millions de francs de dommages à une cinquantaine de personnes souffrant d'asthme et de diverses maladies respiratoires dues à la pollution. Peut-être que si on en faisait autant en France, ça engagerait les fabricants et exploitants à trouver des systèmes un peu moins polluants? Ou même beaucoup moins, hein? Quitte à faire un peu moins de bénefs pendant quelques années...**

## GREMLIN EST NET

Le prochain jeu de la collection Actua Sport sera Actua Tennis. C'est donc un jeu de tennis qui proposera toutes les options inhérentes à ce genre de jeu : simple, double, double mixte, tournois, Multijoueur, caractéristiques personnalisables... Bref, un jeu de tennis en 3D.

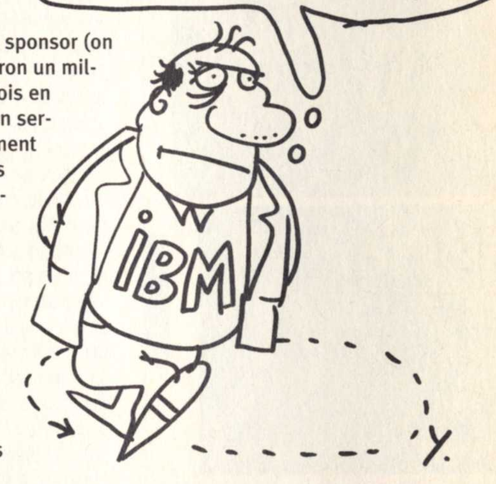




## IBM NE PARTICIPE PLUS

IBM met fin à sa collaboration avec les jeux Olympiques. Ça avait commencé en 1950 et à l'époque, ça consistait à prêter deux ordinateurs et deux programmeurs pour faire quelques calculs statistiques. Aujourd'hui, ça consiste à chronométrer tous les événements, à faire tous les calculs et les afficher en images de synthèse, à relayer les résultats dans le monde entier, à monter des sites Internet, etc. C'est devenu presque l'essentiel de l'organisation. C'est devenu trop lourd à gérer pour un simple sponsor (on estime le coût à environ un milliard de francs, à la fois en argent comptant et en services) et IBM, également échaudé par les bugs qui ont terni son image lors des derniers Jeux, tire sa révérence. Le CIO cherche actuellement à le remplacer par un consortium regroupant les plus grands marques informatiques. Novell et HP se sont déjà montrés très intéressés.




# AUTHENTIQUE

L'imprimeur écossais Thompson Litho Limited n'a pas de chance: il s'est déjà fait cambrioler deux fois cette année. Il faut dire que c'est lui qui imprime les certificats d'authenticité de Windows 98 pour l'Europe... En juillet, 115.000 exemplaires de ce certificat ont été dérobés et embarqués dans une camionnette de la compagnie par quelqu'un *qui en possédait une clé*. Je ne suis ni Microsoft ni Scotland Yard, mais ce petit détail semble indiquer la présence de brebis galloises à l'imprimerie. Pardon, galeuses. Et au fait, un faux produit qui comporte un véritable certificat d'authenticité, il devient authentique, non?

La complexité croissante des logiciels de courrier électronique rend de plus en plus facile la création de virus qui se propagent par la simple réception d'un e-mail. Il ne se passe pas une semaine sans qu'un expert ou un autre découvre une nouvelle faille. La meilleure protection contre ces virus reste le bon sens: les courriers trop beaux pour être vrais ("vous avez gagné 250.000 dollars", "abonnement gratuit à un site porno"...) sont toujours bidon, et parfois dangereux.

## SEGA BIENTÔT SUR VOS ÉCRANS

**Dreamworks devrait financer le film basé sur le jeu «The House of the Dead» (testé dans ce numéro), réalisé par Jesse Dylan, fils de Bob, et écrit par Mark Verheiden à qui l'on doit les scénarios de «The Mask» et «Time Cop». Dreamworks, Dreamcast... Sega rêve-t-il de résultats financiers plus importants ?**

Tragique trimestre pour IBM, qui n'a réalisé qu'un chiffre d'affaires de 112 maigres milliards de francs pour 9 ridicules milliards de bénéfices lors du dernier trimestre, soit à peu près exactement la même chose que lors du trimestre précédent. En bourse, pas de croissance = investisseurs pas contents. Mais il faut compter avec la guerre des prix et la crise asiatique...

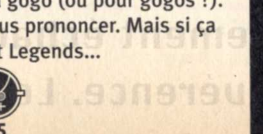


## ATARI GAMES N'EST PAS MORT...

... Mais pour combien de temps encore ? Toujours est-il que, ça y est, la boîte américaine spécialisée dans les flops annonce un projet. Vapor TRX est un jeu de course ressemblant quelque peu à Wipe Out 2097 : 16 vaisseaux, 4 circuits (c'est peu), et des armes à gogo (ou pour gogos ?). Attendons l'éventuelle sortie de ce jeu pour nous prononcer. Mais si ça ne marche pas, il leur restera toujours Gauntlet Legends...







## DE BIEN BELLES IMAGES...

GT Interactive, après le carton de Total Annihilation, qu'il édite, se sent en confiance et annonce Horde, un autre jeu de stratégie en temps réel. Si les graphismes ne font pas du tout penser à ceux du hit de Cavedog, ils n'en restent pas moins très réussis. Très peu d'infos circulent sur ce titre, mais faisons confiance à GT Interactive qui ne nous a pas déçus ces derniers temps.













## ACTIVISION A LA TÊTE DANS LES NUAGES

Si vous aimez le réalisme dans les simulateurs de vol, apprêtez-vous à vous régaler avec Fighter Squadron d'Activision. Ce simulateur dispose en effet d'un modèle physique époustouflant et de graphismes incroyables. Les effets de fumée et de feu, ainsi que des hélices sont à tomber par terre. De plus, les réactions des avions sont criantes de vérité. Ces derniers sont en effet constitués de 20 à 45 parties différentes qui pourront être endommagées séparément. Par exemple, on pourra tordre un train d'atterrissage si l'on fait du rase-mottes, sans l'avoir rentré. Lorsque les pilotes s'éjectent, on voit leur parachute s'ouvrir. En plus de la trentaine de missions proposées, on pourra accéder à un éditeur de scénarios très simple, mais néanmoins complet. Sortie prévue à Noël.







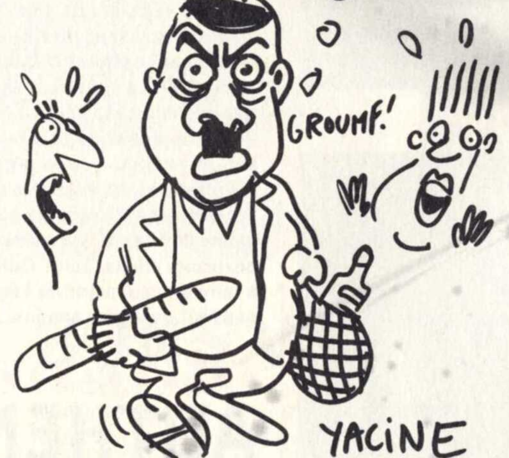
ELECTRONIC ARTS SEMBLE AVOIR ACQUIS LES DROITS D'EXPLOITATION DES DEUX PROCHAINES COUPES DU MONDE DE FOOTBALL. CE QU'ON SAIT, C'EST QUE FIFA 2002 ET FIFA 2006 SORTIRONT RESPECTIVEMENT EN 2002 ET EN 2006.

# on vous dit tout

## ANCÊTRES HONTEUX

Un site Internet consacré à la généalogie s'est ouvert au début de l'année. Ce n'est pas un site conventionnel, sinon vous pensez bien que je ne vous en parlerais pas, il y en a des centaines. Celui-ci est spécialisé dans les ancêtres «maudits»: assassins, escrocs, voleurs, etc., y compris ceux qui se sont gravement ridiculisés en public. Les ancêtres honteux, en somme. Si vous voulez savoir si vous avez quelque part dans votre arbre généalogique un ancêtre gênant, allez voir sur homepages.rootsweb.com/~blksheep/index.html. Vous pouvez aussi ajouter vos propres informations si vous en possédez. On a ainsi appris que Jeff, notre Jeff, avait un ancêtre (Jeff de Montmirail) qui a déclaré: «Cette histoire de vaccins, c'est une connerie. Injecter des virus à des gens sous prétexte de les sauver de ce même virus, c'est condamner l'humanité toute entière! Comment va-t-on les contrôler, ces virus, une fois qu'ils seront dans la nature, hein? Et à quoi bon essayer de remplacer les cataplasmes et saignées, qui donnent ma foi d'excellents résultats? Le mieux est l'ennemi du bien!»




C'est politiquement pas très correct: l'un des gros hits américains du premier semestre a été "Deer Hunter", autrement dit, "chasseur de cerf". Un simulateur de chasse, pur et dur. Dans la même collection, il y a le chasseur de canards, de dindes, de gros gibier, et pour ceux que la vue du sang révulse, un simulateur de tir au pigeon d'argile. Ces jeux parviendront-ils à passer nos frontières sans provoquer l'ire de Bardot, Bougrain-Dubourg et consorts?

## DU BOULOT POUR KIRK DOUGLAS ET TONY CURTIS ?

Après le succès de Croisades, Index+ se lance dans le développement de Vikings. Dans ce jeu d'aventure éducatif, vous devrez découvrir qui sont les assassins de votre père. Rappelons que Croisades était tout à la fois beau, intéressant et culturel. Du coup, on peut être confiant concernant Vikings.







## THOMSON VENDU À MICROSOFT

Microsoft et Thomson viennent de signer un accord portant sur la télévision numérique. Le premier envisage de prendre 7,5% des parts du constructeur français, qui est toujours une société publique mais dont le gouvernement cherche à céder 30% des parts. NEC, Alcatel et DirecTV se sont déjà portés acquéreurs de 7,5% de parts. Microsoft sera chargé de concevoir la partie logicielle des futurs postes de télé, notamment les guides interactifs et un browser Internet. Du coup, Thomson aura le droit de distribuer en France les décodeurs WebTV. Je ne veux pas faire de l'antifrancisme primaire, ni de l'anti-Microsftisme de base, mais tout ça me conforte gravement dans ma décision de me cantonner aux télés Sony.

**AMD et Motorola viennent de signer un accord portant sur l'échange de deux technologies: le premier expliquera au second comment fabriquer de bonnes Flash Ram (mémoires vives non volatiles), et le second dévoilera au premier la manière de remplacer l'aluminium des circuits intégrés par du cuivre, une technologie très prometteuse actuellement. L'un et l'autre se renforcent ainsi dans leur guerre contre Intel.**




# Nouvelle carte Monster 3D II. Il y a du diabolique là-dedans !

**Monster 3D II**



- La nouvelle référence en matière de cartes 3D.
- Utilise le nouveau processeur 3DFX Voodoo 2.
- Disponible en 2 versions : 8 et 12 MB.
- Possibilité de faire tourner simultanément 2 cartes Monster 3D II.




**Accelerate your world.***

*Pour un monde qui va plus vite

**http://www.diamondmm.de**




Ceux qui pensaient que nous avions atteint les sommets avec la carte Monster 3D se sont tout simplement trompés. Avec des performances plus de 3 fois supérieures, la toute nouvelle carte Monster 3D II repousse encore les frontières du réel. Elle exécute toutes les fonctions 3D à des vitesses infernales et offre à tous les fans de jeux une perfection graphique carrément démoniaque. C'est juré, vous allez vraiment battre des records, la Monster 3D II, c'est d'enfer !

REVENDEURS : **Surcouf - LCDI Advance - aAt Superstore - magasins FNAC.**

**Diamond Multimédia Southern Europe (succursale)** :
122, av. du Général Leclerc - 92100 Boulogne - France
Tél. : 01 55 38 16 00 - Fax : 01 55 38 16 01.

BBS multilangues modem 28.8 KB 00-49-8 151-266333, 00-44-11189-444415 ou 00-1-408-325-7175, Numéris 00-49 8151-266334
America Online (keyword : DIAMOND).

| **Arrow Computer** : | **Banque Magnétique** : | **High Tech Services** : | **Ingram Micro** : | **KARMA** : |
|---|---|---|---|---|
| Tél. : 01 60 92 60 60 | Tél. : 01 39 33 98 00 | Tél. : 04 42 20 59 59 | Tél. : 03 20 88 58 00 | Tél. : 01 46 74 56 56 |
| Fax : 01 60 92 60 69 | Fax : 01 34 38 98 08 | Fax : 04 42 20 59 23 | Fax : 03 20 88 58 88 | Fax : 01 46 74 00 37 |

AOL MODIFIE SES PRIX... L'ACCÈS ILLIMITÉ, VIA LE FORFAIT «LIBERTÉ» VOUS COÛTERA 95 F PAR MOIS. LE FORFAIT «ESSENTIEL» (LA NOUVEAUTÉ) VOUS PERMETTRA UNE CONNEXION DE DEUX HEURES PAR MOIS POUR 35 F. CHAQUE HEURE SUPPLÉMENTAIRE SERA FACTURÉE 19 F.

INFOGRAMES LANCE UNE GAMME DE JEUX DÉDIÉS À INTERNET. QUATRE TITRES SERONT DISPONIBLES DÉBUT SEPTEMBRE : STELLAR MERCENARIES (COMBAT SPATIAL 3D), DEEP TROUBLE (JEU DE COMBAT DE SOUS-MARINS), POOL ACADEMY (BILLARD) ET CRIMSON WAR (STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL). PLUS D'INFOS SUR «HTTP://WWW.THE-INTERNET-GAMES.COM».

# l'internaute curieux

CE MOIS-CI, NOTRE GUIDE D'INTERNET EST TOUJOURS AUSSI SUBJECTIF, INSPIRÉ DONC DE NOS DÉSIRS ET DE NOS ATTENTES. SUIVEZ DONC NOTRE CHEMIN TRANQUILLE SUR LA TOILE D'ARAIGNÉE MONDIALE, ENTRE SÉRIES CULTES, JEUX VIDÉO ET DÉPANNAGE INFORMATIQUE...

### Millennium

X-Files est une série culte, c'est certain, mais vous savez sans doute que Chris Carter s'implique à présent dans le projet Millennium, feuilleton très noir où Franck Black (Lance Henriksen) utilise ses pouvoirs paranormaux pour retrouver des criminels. Ce site officiel de la Fox Television vous propose donc la totale : images (parfois sanglantes), résumé des épisodes (avec des extraits de chacun d'entre eux), bio des personnages, interviews... Franchement très beau, ce site doit être visité, du moins si l'on apprécie ladite série !

*http://www.foxworld.com/millnium/main.htm*

### History of Video Games

Ce site s'adresse à tous les passionnés de jeux vidéo qui veulent en savoir plus sur la préhistoire de leur hobby : Pong, Space Invaders, Asteroids... Vous en apprendrez un maximum ! Ce site est en fait le résumé d'une exposition qui se tient à Dallas, Texas. Si vous n'avez pas les moyens de prendre l'avion, contentez-vous du Net !

*http://www.videotopia.com*




### X-Files

Certes, la série n'est plus diffusée sur M6 (en attendant la prochaine saison) et Millennium a pris le relais — tant bien que mal ! — sur France 2, mais la sortie du jeu vidéo constitue une occasion de s'intéresser de nouveau à ce phénomène. Ce site vous propose d'en apprendre plus, avec un résumé des épisodes classés par saison, des photos, des vidéos et des fichiers audio, mais aussi des informations sur le jeu lui-même, les biographies des personnages, Chris Carter et les objets à collectionner... Décidément, la Fox Television sait construire un site Internet !

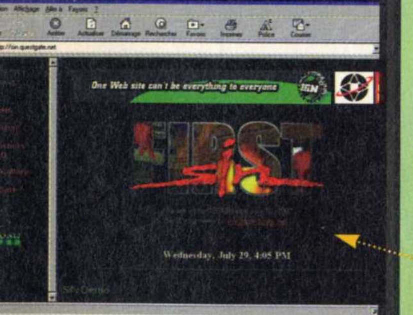
*http://www.x-files.com*



### Sin

La preview et la vidéo vous ont donné envie d'en savoir plus sur ce qui s'annonce comme le plus fun des Quake-like ? Alors, visitez le site officiel de Sin, qui vous propose de tout connaître de ce jeu, comme de l'équipe de développement (Ritual), et même de télécharger la démo du premier niveau. Ne perdez pas de temps, ce jeu apparaît franchement enthousiasmant (vérifiez que vous possédez bien 64 Mo de mémoire pour en profiter pleinement !).

*http://sin.questgate.net*




### Softseek

Vous recherchez le logiciel qui va vous sauver la vie ou la rendre plus joyeuse ? Utilitaires, éducatifs, jeux, graphismes, loisirs, Internet et programmation : tout est là et n'attend plus qu'un clic de souris de votre part pour se retrouver sur votre disque dur. Les softs présentés sont soit des freewares, soit des sharewares — ou encore des démos.

*http://www.softseek.com*




### Antivirus Help Page

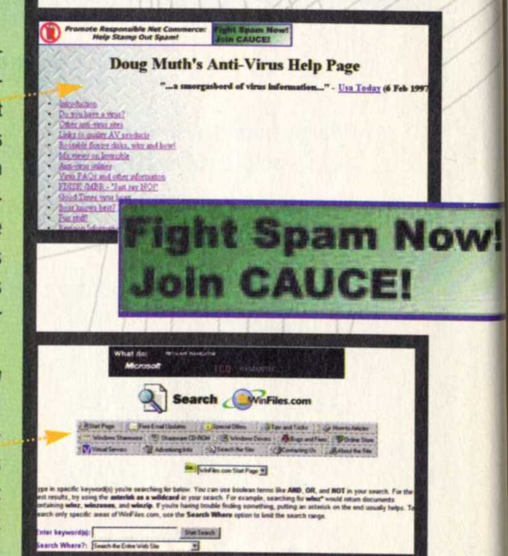
Vous vous posez des questions concernant l'intégrité de votre PC ? Votre disque dur n'arrête pas de mouliner, vos applications sont lentes ou plantent souvent, vous perdez des fichiers... Votre PC est peut-être infecté par un virus ! Pour en apprendre plus sur ces maudits programmes, allez faire un tour sur ce site plutôt bien foutu qui, non content de vous donner des infos, vous permet de poser des questions à un type qui connaît son sujet sur le bout des doigts.

*http://www.ezweb.net/dmuth/index.html*

### Search WinFiles

Vous cherchez un driver pour l'un de vos périphériques ? Ce site est fait pour vous ! Il vous permet d'effectuer une recherche sur le Net après que vous avez précisé si vous cherchez un driver ou une mise à jour et le système que vous utilisez... Très pratique, surtout pour les cartes graphiques dont les drivers sont régulièrement mis à jour, ou pour ceux qui passent à Windows 98 !

*http://www.winfiles.com/cgi-bin/search*






# LES MISES À JOUR

SI UN JEU NE FONCTIONNE PAS SUR VOTRE PC POUR UNE RAISON INDÉTERMINÉE, N'ABANDONNEZ PAS TOUT ESPOIR, PUISQU'IL EXISTE UNE FLORAISON EXTRAORDINAIRE DE MISES À JOUR SUR INTERNET... CERTAINES CORRIGENT SEULEMENT LES PROBLÈMES, D'AUTRES AMÉLIORENT LE JEU EN LUI AJOUTANT DES OPTIONS ET SOUVENT CELA PERMET DE TIRER LE MAXIMUM DE VOTRE MATÉRIEL (CARTES 3D, CARTES SON...). VOICI LES MISES À JOUR LES PLUS INTÉRESSANTES DU MOIS !

## CARMAGEDDON

Le jeu de course de voitures le plus trash du moment avait un petit problème du côté des graphismes. Heureusement, SCI sort régulièrement des mises à jour pour les possesseurs de cartes 3Dfx. La dernière version en date se trouve à cette adresse : «ftp://ftp.cdrom.com/pub/games_patches/pc/carmav2a.zi». Elle figurera aussi dans le numéro 16 de PC Collector et fonctionne avec les cartes à base de puces Voodoo et Voodoo 2 ainsi qu'avec l'extension du jeu. Chose gênante, on s'aperçoit une fois de plus qu'il s'agit d'un patch pour la version DOS du jeu...

## CASTROL HONDA SUPERBIKE WORLD CHAMPIONS

Au cas où vous auriez branché un joystick Force Feedback ou une carte accélératrice 3D à base de puces Voodoo 2, vous pourrez enfin tirer pleinement parti de votre matériel grâce à la version 2.0 du jeu ! Faites un tour du côté de «http://www.intense-games.com/honda/patch002.zip» pour récupérer la chose.



## CONFLICT : FREESPACE

La mise à jour 1.03 en version française de Conflict : Freespace corrige un problème de taille. En effet, l'une des missions se révélait totalement injouable. Pour résoudre tous vos problèmes, allez voir à : «http://www.parallaxonline.com/files/fs10x-10301fr.exe».

## MOTO RACER

La version 3.22 de MOTO RACER constitue un grand pas en avant pour ceux qui possèdent des cartes 3D équipées de 4 Mo. De plus, grâce à elle, les blocages rencontrés sur les cartes à base de Voodoo 2 ont été corrigés. Vous la trouverez à : «http://ourworld.compuserve.com/homepages/ramal/mr322.zip». Et si vous vous ne voulez pas en prendre connaissance sur Internet, jetez un œil au PC Collector numéro 16.

## QUAKE II

Tout comme pour leur jeu précédent, les développeurs de Quake II sortent régulièrement des mises à jour. On se retrouve même avec pratiquement une mise à jour par semaine ! Cela commence à se calmer et nous en sommes à la version 3.17. Pourquoi en produire ? Tout simplement parce qu'elles règlent des bugs ou modifient le programme, afin d'améliorer les performances du jeu. On peut admirer un tel dévouement car on se souvient encore d'une mise à jour directement promise dans une notice de jeu (Outpost, pour ne pas le nommer !) qui avait tout de même mis une bonne année à sortir ! Les concepteurs de Quake II vous fournissent des mises à jour que l'on peut trouver à : «ftp://ftp.cdrom.com/pub/games_patches/pc/q2ctf317.zip». De plus, avec cette dernière, vous trouverez une extension qui permet de jouer à une variante de Quake II. Il s'agit de Capture the Flag, un mode de jeu qui prend tout son intérêt pendant les parties en mode Multijoueur.

## UNREAL

À peine est-il sorti que les mises à jour pour Unreal déferlent.
Vous possédez un processeur Cyrix 200 ? Vous avez des problèmes avec une 3Dfx ou Windows 95 ? La version 2.09 (la toute dernière, donc !) corrige tous ces problèmes et bien d'autres. Vous la trouverez à : «http://unreal.epicgames.com/Versions.htm» et également dans le numéro 17 de PC Collector.
Ceux qui ont des problèmes avec l'éditeur de niveaux du jeu ne disposent sûrement pas de la librairie du Visual Basic 5. Il faut donc l'installer ! On la trouve à : «ftp://ftp.ec.ksk.sala.se/Runtime/1998/9808aug/VBRUN5.ZIP». Cette librairie est disponible dans tous les numéros de PC Collector (depuis le premier), puisqu'elle se révèle indispensable à l'utilisation d'un grand nombre de logiciels.

## JEDI KNIGHT

Lorsqu'on joue au joystick à Jedi Knight, on a de fortes chances de rencontrer quelques petites difficultés... Prenez connaissance de cette mise à jour et vous pourrez enfin jouer confortablement. Vous la trouverez à : «ftp://ftp.lucasarts.com/patches/pc/jkupd101.exe».

## SEVEN KINGDOMS

Une nouvelle version du jeu vient de paraître. Elle porte le nom de «Seven Kingdoms : Ancient Adversaries». Si vous ne voulez pas l'acheter, que vous possédez déjà Seven Kingdoms et que vous avez accès au Net, vous pouvez la prendre gratuitement à : «http://www.imagicgames.com/7kaa/new/upgrade.html».

## JOINT STRIKE FIGHTER

Une mise à jour pour Joint Strike Fighter vient d'apparaître sur le marché et autorise pas mal de choses. Elle améliore tout d'abord les performances du jeu au niveau de l'affichage. Ensuite, votre appareil deviendra plus résistant, le ciblage des objectifs au sol plus simple et vous obtiendrez de nouveaux indicateurs de vol. En plus de tout cela, ce patch réglera quelques bugs et permettra de gérer plus facilement les parties en mode Multijoueur. Pour finir, la version 1.12 fonctionnera sur votre machine, même si vous possédez une carte 3Dfx 2. En contrepartie, lorsque vous l'installerez, le jeu sera alors entièrement en anglais ! À vous de voir s'il vaut mieux jouer en français... ou en anglais avec des améliorations. Cette mise à jour version 1.12 se trouve à : «http://www.gamesdomain.com/patches/jsfv112.html» ou dans le numéro 15 de PC Collector.

## PLANE CRAZY

La mise à jour de Plane Crazy règle pas mal de bugs (joystick, sons...) et améliore l'ambiance sonore du jeu. Découvrez la chose à : «ftp://ftp.avault.com/patches/PCrazy_P11.exe».

## BATTLEZONE



Cette mise à jour corrige des bugs, bonifie les parties en mode Multijoueur et assure ainsi la protection contre d'éventuels tricheurs. De plus, vous trouverez cinq nouvelles cartes pour jouer en mode Multijoueur. De jolis combats à prendre sur : «ftp://ftp.activision.co.uk/activision/battlezone/patch/bzpat31.exe».

### EN VRAC

*En vrac, voici les adresses où vous pourrez trouver les nouvelles versions de certains jeux. La plupart de ces mises à jour corrigent des bugs...*

APACHE LONGBOW (3Dfx Update)
«http://www.gamesdomain.com/patches/apac3dfx.html»
DARK REIGN (V1.4 et Expansion Art)
«http://www4.activision.com/games/darkreign/download.html»
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (V1.3)
«http://www.dragonplay.com/under.html»
F15 (V1.12f)
«ftp://ftp.ea.com/pub/janes/patches/f15/f15patch.exe»
JET FIGHTER III : FULL BURN (V1.27)
«http://www.interplay.com/jf3/jf3burn1.zip
M.A.X. 2 (V1.3)
«http://www.gamesdomain.com/patches/max2p13.html»
MOTORHEAD (V1.4)
«ftp://ftp.avault.com/patches/motorp14.zip
PANZER COMMANDER (V1.1)
«http://www.panzercommander.com»
TOTAL ANNIHILATION (V3.1)
«http://www.totalannihilation.com»



*La Panthère rose revient dans une nouvelle aventure sous-titrée «Destination Mystère». Le joueur y découvrira diverses cultures de notre vaste monde : Sibérie, Israël, Indonésie, Kenya et même Grèce antique. Un «livre magique» de trois cent onze pages pourra être consulté à tout moment durant le jeu pour en apprendre plus sur ces populations.*

# multimédia

## VOYAGES CULTURELS

*Les versions 99 du Dictionnaire Hachette multimédia et de l'Atlas mondial sont disponibles aux prix respectifs de 290 et 390 F (ou de 490 F les deux). À noter que le Dictionnaire est vendu avec «AND Route 98», un atlas routier de l'Europe.*

«TIENS, UNE NOUVELLE RUBRIQUE !», VOUS DITES-VOUS SÛREMENT EN ABORDANT CETTE PAGE. BIEN OBSERVÉ... EN EFFET, CHAQUE MOIS, NOUS VOUS PROPOSERONS UN RAPIDE TOUR D'HORIZON DES LOGICIELS ÉDUCATIFS OU CULTURELS. CE MOIS-CI, AU PROGRAMME DE NOTRE COURS D'ÉTÉ : DES PEINTRES, L'AFRIQUE ET SES SPLENDEURS ET UNE ENCYCLOPÉDIE SUR LES DÉCOUVERTES.










### LUMIÈRE SUR LES GRANDS PEINTRES

Bonne idée qu'a eue Hachette Multimédia de nous proposer ce coffret contenant quatre CD-Rom consacrés à des peintres classiques pour un prix aussi bas : moins de 200 F ! Au sommaire, on passera en revue les œuvres de Botticelli, Léonard de Vinci, Gauguin et Van Gogh.

On retrouve bien sûr une biographie complète des peintres, une analyse de leurs tableaux les plus célèbres et un quiz. Ce dernier n'apparaît pas des plus intéressants car souvent trop facile. Plus gênant, en revanche, certains termes soulignés ne sont pas des liens Hyper Text. En revanche, les nombreux slide-shows sont vraiment bien faits : les images se succèdent naturellement, et la voix off apparaît suffisamment informative. Chacun des CD-Rom s'ouvre sur une introduction présentant succinctement le peintre, sa vie et son œuvre, pour nous familiariser avec le personnage. Il est ensuite possible d'atteindre le menu principal, proposant une biographie complète, la vie de l'artiste abordée par thèmes, une présentation des œuvres, voire des vidéos et les «fameux» petits jeux. Loin de représenter le nec plus ultra en matière de logiciel d'art, ces quatre CD à petit prix vous offriront une sensibilisation à la peinture, chose rare dans le monde «élitiste» du CD-Rom de loisir.

*Note : ****
*Éditeur : Hachette Multimédia*
*Prix : environ 200 FTTC*

### DÉCOUVERTES

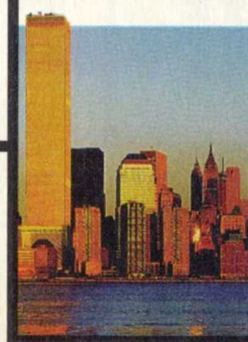
Cette collection de quatre CD-Rom vous propose un voyage à travers les âges, pour suivre l'évolution des grandes découvertes qui ont rythmé l'évolution de l'humanité. Ce quatrième volet est consacré aux avancées technologiques intervenues de 1945 à nos jours : sciences, politique, économie...

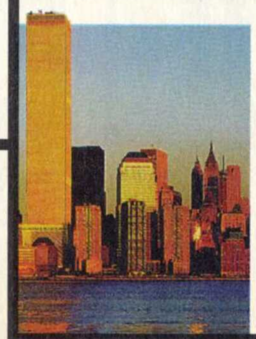
Malheureusement, l'interface est d'une laideur rare, les graphismes franchement hideux, les musiques ridicules ou exaspérantes et la recherche d'informations plutôt hasardeuse. De plus, la navigation se révèle excessivement lente. Tout cela fait penser aux livres pour enfants illustrés par des tâcherons, où la quantité d'informations frôle le néant. Bref, ce soft est dramatiquement inutile et ce n'est pas le coffret de quatre CD vendu à 600 F qui va pousser qui que ce soit à consulter cette encyclopédie de l'inanité.

*Note : **
*Éditeur : Havas Interactive*
*Prix : environ 150 FTTC*









Avant la Seconde Guerre mondiale, beaucoup d'Américains vivent dans la pauvreté. Au contraire, la période d'après-guerre est marquée par une croissance économique rapide et une augmentation générale du niveau de vie. L'économie américaine et le dollar dominent le monde. Les difficultés politiques et sociales que connaissent les Etats-Unis depuis les années 1960

### CHRONIQUES DE L'AFRIQUE SAUVAGE

Adapté de la série éponyme diffusée par France 3, ces deux CD-Rom vous proposent un voyage dans la savane. Vous pourrez ainsi en apprendre plus sur les animaux sauvages : guépard, éléphant, impala, lion... On pourra suivre la vie et les amours de Simba la lionne, de Keny l'impala, d'Haraka l'éléphanteau ou encore de Douma la «guéparde», à travers des vidéos plein écran de grande qualité. La voix de Pierre Arditi, forcément très juste, nous plonge au cœur de la vie sauvage, étape après étape. Plus fort, on peut déplacer la souris sur l'écran et la pointer sur un animal pour obtenir des informations en temps réel ! Vraiment impressionnant... Après avoir cliqué sur l'un des «personnages», on peut accéder à des films présentant sa vie ou à des informations plus précises sur son espèce. Mais Chroniques de l'Afrique sauvage ne se cantonne pas à l'histoire de ces quelques animaux. Le labo vous donne en effet accès à une base de données référençant soixante-sept espèces différentes. On peut alors comparer la taille, le poids, la vitesse, le régime alimentaire, la durée de vie ou de gestation, les naissances et le territoire desdites espèces. La navigation peut se faire pas à pas, ou à l'aide d'une recherche par mots clefs ou par animal. Chaque résultat vous emmène vers une nouvelle séquence vidéo, toujours très belle et très fluide.

On n'y pêche pas d'informations vitales pour la vie de tous les jours ou les études du petit dernier, mais le dépaysement et la poésie qui nous sont offerts ici valent vraiment le détour. Encore un titre qui nous permet de conserver toute notre confiance à Montparnasse Multimédia, sans conteste l'un des meilleurs éditeurs de logiciels de loisir.

*Note : ******
*Éditeur : Montparnasse Multimédia*
*Prix : environ 300 FTTC*

*Toi aussi, crée tes histoires lamentables grâce à Créastudio. Ce truc propose en effet aux enfants de poser un ou deux personnages — pas plus — dans un décor et de les faire interagir. La pauvreté des possibilités offertes par ce soft n'est pas rachetée par les graphismes hideux ni par la voix du narrateur, au débit on ne peut plus haché. À éviter comme la peste !*

# bouquins

## la page des pages

Après la plage, les pages... Vous trouverez ici une sélection de bouquins traitant de l'informatique, qui vous dépanneront sans doute et vous épargneront des heures inutiles passées à pester contre ce maudit PC (et surtout Windows 95, qui refuse de faire ce que vous attendez de lui)... Et comme l'informatique sait parfois se rendre insupportable, pourquoi ne pas aller voir ailleurs s'il n'y a pas un peu de joie ? Les bédés sont là pour ça — ne vous gênez pas ! En passant, sautez sur la trilogie de Jean-Claude Izzo publiée dans la Série Noire : c'est tout Marseille qui viendra à vous ! Je vous promets un moment inoubliable...

### *Entretien et dépannage du PC*

***Éditeur : Simon & Shuster Mac Millan / Prix : environ 40 FTTC***

Mon PC plante et je voudrais le dépanner en une seule journée. Est-ce possible ? Pas de problème avec ce bouquin plutôt bien fait qui répond à vos questions une par une (différence entre une panne et un problème de configuration, versions des pilotes, problèmes de disque dur, virus et, point on ne peut plus important de nos jours sur nos «chers» PC, réinstallation de Windows — qui prend trois chapitres à elle seule). Sans devenir un pro des services de maintenance informatique, vous serez beaucoup plus serein devant votre machine lorsque vous aurez terminé la lecture de ce bouquin de poche !




### *Amour et Intérim*

***Éditeur : Dargaud / Prix : environ 60 FTTC***

Les fidèles lecteurs des Inrocks connaissent forcément Lewis Trondheim et son art de rendre palpitantes les aventures du quotidien. Ce nouvel opus des aventures de Lapinot vous plongera dans de délicieuses histoires de chômage, de piscine, d'amours contrariées... Comme il est écrit au dos de cette bédé : «Ce quatrième tome des aventures de Lapinot réjouira les amateurs de piscine, de chips, de grosses motos et de théologie statistique.»




### *Les Technopères*

***Éditeur : Les Humanoïdes Associés / Prix : environ 80 FTTC***

Voici le premier volume de cette bédé signée Jodorowsky, Janjetov et Beltran... Cette saga relate l'histoire d'Albino. Sa mère, prêtresse violée par des pirates de l'espace, donna naissance à trois enfants (l'un sombre et aimé, l'autre blanc — Albino — et une fille, rouge et dotée de quatre bras). On suivra la destinée d'Albino et la manière dont il est devenu maître des jeux en réalité virtuelle, puis Technopère. Le dessin rappelle le trait de Moëbius et le scénario, signé Jodorowsky, se révèle forcément palpitant. N'oublions pas qu'on lui doit les séries «L'incal», «La caste des Méta-barons» et «Juan Solo».




### *La mort blanche*

***Éditeur : Les Cartoonistes Dangereux / Prix : environ 110 FTTC***

Cette magnifique bédé en noir et blanc nous plonge au cœur de la Grande Guerre, «la der des der», avec ses tranchées, ses soldats, ses drames... Pietro Aquasanta revient en Italie à la fin de l'année 1916 et redécouvre le lieu de son enfance. Mais ce dernier est devenu un lieu de désespoir, où règne la peur de la mort blanche (autrement dit les avalanches déclenchées par les canonnades). Les auteurs ne sont pas des débutants, puisque Robbie Morrison a déjà écrit des scénarios pour Blackheart, Shimura et Judge Dredd. Charles Adlard a lui aussi collaboré à la série Judge Dredd, ainsi qu'à Mars Attacks!, X-Files et Shadowman. Pas franchement désopilant, mais néanmoins passionnant...




### *Le tout en poche Windows 98*

***Éditeur : Simon & Shuster Mac Millan / Prix : environ 60 FTTC***

Lassé de Windows 95 et de ses plantages intempestifs, désireux de profiter à fond des performances des tout nouveaux PC et convaincu par l'argumentaire mercantile de Bill Gates, vous avez acquis Windows 98. Ce livre de poche vous permettra de vous en sortir et surtout vous guidera pas à pas si vous débutez dans l'informatique. Installation, personnalisation, mode MS-DOS, réseau, Internet, trucs et astuces, tout est passé en revue. Un achat judicieux pour ceux qui ne maîtrisent pas franchement le B.A.-Ba de l'informatique...







IL N'A PAS ÉTÉ ÉVIDENT DE FRANCHIR LES PORTES D'INTERPLAY POUR Y FAIRE MON REPORTAGE. AVEC L'ECTS ET LES SORTIES PROCHAINES DE CERTAINS TITRES EN DÉVELOPPEMENT, L'ATMOSPHÈRE QUI Y RÉGNAIT ÉTAIT DES PLUS CHAUDES. ET EN PLUS, C'ÉTAIT EN CALIFORNIE — L'ENFER —, JE SUIS SÛR QUE VOUS COMPATISSEZ...



# INTERPLAY

## UN ANGE, DES GÉANTS, DES MAGICIENS ET DES TYPES AUX OREILLES POINTUES...

*Par Scott Steinberg / traduction : Luis*



Vidéo sur le CD



## MESSIAH

**Vous avez certainement eu vent de l'existence de Messiah. Il a fait réagir tout le monde bien avant sa sortie et vous n'avez pas fini d'entendre vanter ses mérites (tout comme ceux de Carmageddon ou de GTA). Le concept de jeu est très spécial puisqu'il s'agit d'y incarner un petit ange joufflu nommé Bob, envoyé par Dieu avec comme instructions d'observer et de nettoyer la Terre. Je vois d'ici les ligues cathos extrêmistes crier au scandale et ça me fait marrer parce qu'elles vont le faire avant de connaître la suite, qui est plutôt gratinée...**





### POSSÉDÉ PAR UN ANGE

Bob a la faculté de prendre possession du corps de quelqu'un en lui sautant sur le dos. Il possède, à ce moment-là, un contrôle absolu sur la personne qu'il a choisie. Il peut se déplacer avec, utiliser des armes si le possédé en a sur lui et pénétrer dans des endroits qui lui seraient inaccessibles autrement. Bob peut même rentrer dans la peau d'un rat !

Cette faculté procure au joueur de nombreuses perspectives pour une situation donnée. Bob vole, court et saute. Vous pouvez donc vous contenter de lui et de votre dextérité pour arriver à vos fins mais il est bien plus marrant de prendre le contrôle de quelqu'un. Imaginez un peu : il vous faut franchir une porte protégée par deux gardes. Soit vous parasitez le corps du type qui a un gros flingue et vous présentez ensuite devant les gardes pour les flinguer direct ; soit vous vous montrez patient et guettez quelqu'un qui a le droit de passer cette porte sans encombre, pour vous servir de lui afin de convaincre les gardes et entrer.

Il y a des énigmes qui sont liées à la progression de l'histoire et ne tombent pas comme un cheveu dans la soupe, mais malgré l'aspect «aventure» de Messiah, il n'y a pas de dialogues... Vous devrez accumuler les indices en observant les gens et l'univers qui vous entoure. Il est plutôt glauque, cet univers, à l'image de ces «hommes de joie» chaussés de talons hauts, arborant des porte-jarretelles et une cagoule en cuir sur la tête, genre la Chose dans Pulp Fiction...



### IL EST LIBRE, BOB...

L'autre réaction extrême provoquée par ce jeu (alors même qu'on ne l'a pas terminé) vient du moteur 3D. Tous les gens qui s'y connaissent un peu et qui l'ont vu tourner sont époustouflés par sa fluidité et la richesse de représentation des lieux et des personnages. Un membre de Bullfrog (dont je ne citerai










# GIANTS

**IMAGINEZ UNE ÎLE AUX ALENTOURS DE LAQUELLE VIVENT TROIS SORTES DE CRÉATURES ; UNE ÎLE MAGNIFIQUE CONVOITÉE PAR DES CRÉATURES ÉTRANGES, DOTÉES DE CARACTÉRISTIQUES RADICALEMENT DIFFÉRENTES ET POURTANT COMPLÉMENTAIRES.**

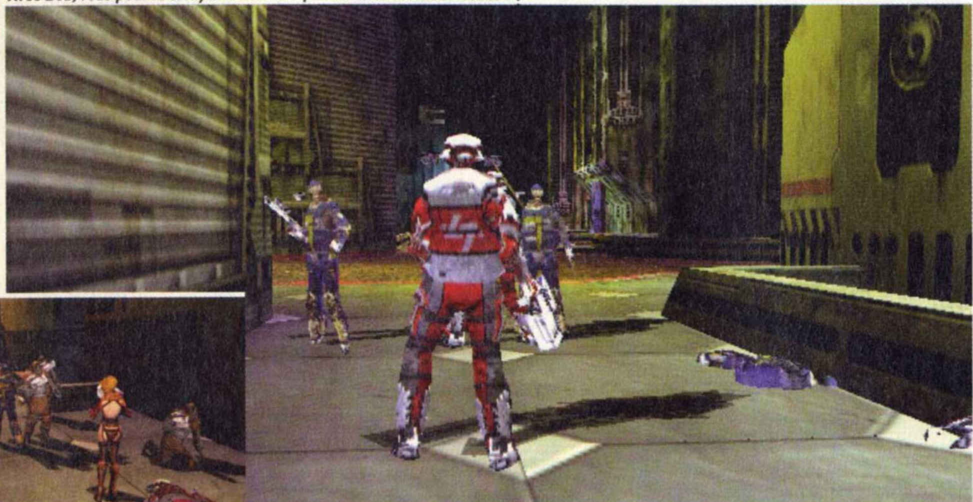
Les Faucheuses des Mers, qui ont l'aspect de femmes à la peau bleu pâle (un peu comme dans La femme piège, de Bilal, mais avec des cheveux plus longs) voient dans le futur. Leur spécialité, c'est la magie. Et il y a aussi le Kabuto, unique dans tous les sens du terme et seul représentant de son espèce, à la différence des autres créatures... Son aspect indescriptiblement balaise confine au répugnant. Faut le voir pour le croire, c'est une sorte de Hulk qui tirerait vers le bleu foncé et qui ferait — je sais pas, euh... — vingt mètres de haut. Le flip, quoi ! Et c'est bien sûr de lui que vient le nom du jeu. Enfin, il y a les Meccaryns dans leur exosquelette, armés jusqu'aux dents. La technologie de pointe constitue leur spécialité. Ils possèdent de ce fait toutes sortes d'armes et d'appareils volants.

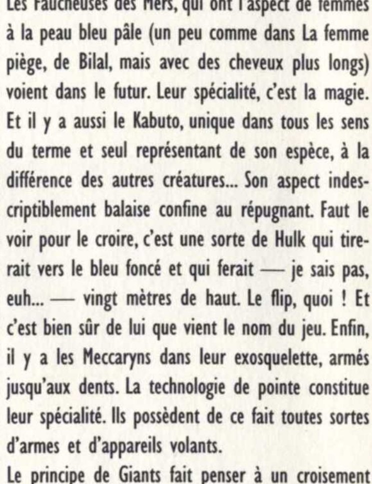
Le principe de Giants fait penser à un croisement entre MDK et Battlezone. Pour MDK, rien de plus normal car l'équipe de développement de Giants est composée en majorité d'anciens du team MDK, qui ont décidé de créer leur propre société : Planet Moon. C'est à la fois du combat, de la magie, des choix d'armement et de la gestion de ressources. Vous pouvez superviser tous ces aspects à partir de multiples perspectives, ou vous impliquer personnellement dans l'action, en jouant en vue subjective.

### C'EST PAS VRAIMENT L'ÎLE AUX ENFANTS...

Chaque clan a ses pouvoirs. Le Kabuto est un concentré de force brute, capable de soulever d'énormes objets pour les balancer à la tête de ses pauvres victimes. Les Meccaryns peuvent se camoufler en buissons, en arbres ou en n'importe quoi d'autre, afin de se fondre dans le paysage. Une de leurs capacités les plus étonnantes : la possibilité de pouvoir se réunir à plusieurs pour former une

Avec Bob, vous pouvez essayer la manière forte... ou la méthode douce !



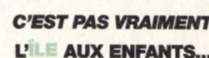








Ces deux photos vous montrent le soin apporté aux effets de lumière.

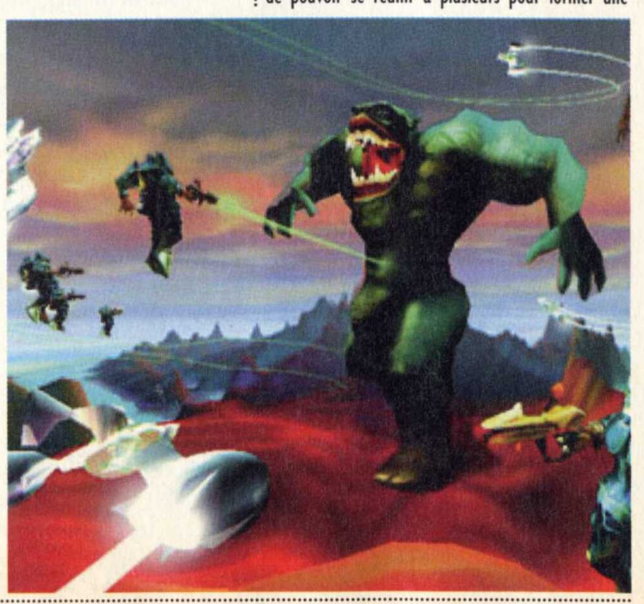


<<< MESSIAH

pas le nom), déclarait récemment dans un salon (je ne le nommerai pas), que le moteur de Messiah était «foutrement performant et effroyablement simple». Effectivement, je n'ai jamais vu le nombre d'images par seconde se réduire malgré les incroyables animations et les effets spéciaux que j'obtenais à l'écran.

### Y EN A MÊME QUI DISENT *QU'ILS L'ONT VU VOLER*...

Les niveaux sont remplis d'animations et d'interactivité. Vous serez libre de faire ce que vous voulez et d'aller où bon vous semble. J'ai vu Bob traîner le cadavre d'un garde hors d'une impasse, de manière à attirer l'attention d'un autre pour lui sauter sur le dos et avoir ainsi accès à de nouvelles zones. C'est un jeu très violent ! Le sang gicle à flots, comme dans le cas de ce type qui lance un harpon avec lequel il transperce deux personnes. L'arme finit sa course dans un mur en entraînant les victimes. Ou celui de ce pauvre homme possédé par Bob, qui le fait sauter à une hauteur de dix mètres : il se casse les jambes en touchant le sol, normal, et à l'instant où Bob sort de son corps, il regarde ses membres inférieurs, comprend et se met à hurler comme un putois... Un programme somme toute alléchant, mais pour pouvoir essayer d'autres formes de sévices, vous me ferez encore deux mois de purgatoire, puisque Messiah est prévu pour le mois de novembre.





Elles sont vraiment charmantes, ces Faucheuses...



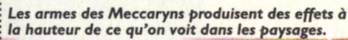
créature unique, aussi grosse et aussi puissante que le Kabuto. Malheureusement pour eux, cela reste très limité dans le temps. Quant aux Faucheuses des Mers, elles possèdent des sortilèges extrêmement puissants et peuvent se téléporter, voir à de longues distances ou sentir le danger. J'en ai vu une invoquer une tornade qui a aspiré toutes les créatures à proximité pour les propulser dans le ciel à une altitude hallucinante ! Après la disparition de la tornade, les bestioles et autres Meccaryns sont revenus s'effondrer sur le sol...

Le Kabuto, quant à lui, paraît beaucoup moins séduisant...

### ÇA FOND DANS LA BOUCHE, PAS DANS LES MAINS

Les graphismes apparaissent magnifiques, comme en témoignent ces photos et vous en profiterez sous tous les angles, sur terre, sur mer et dans les airs, en fonction du camp que vous choisirez. Les forces sont bien équilibrées : vous ne pouvez détruire le Kabuto en une seule attaque et les deux autres espèces sont supérieures en nombre. Qui dit stratégie, dit également gestion de ressources, c'est pourquoi vous trouverez une quatrième espèce : les Smarties, qui peuvent être capturés et sont employés à la construction de bâtiments ou d'armes. Par ailleurs, des hordes de créatures bizarres, à classer entre le mouton et l'insecte, mais de la taille d'un éléphant, peuvent être chassées et leurs dépouilles procurer de l'énergie. Le Kabuto, lui, se contente de les mastiquer.

En tant que Faucheuse ou Meccaryn, vous pouvez diriger des troupes avec un système d'ordres, paramétrer leur formation et même leur intelligence artificielle. Les vaisseaux ont une part déterminante dans le cours du jeu, sur terre et sur mer. Ils présentent l'avantage de tirer sur de longues distances et seront sûrement très utiles pour éviter le corps à corps avec le Kabuto. Giants est un futur carton en puissance, très original, ingénieux et terriblement beau...


Les armes des Meccaryns produisent des effets à la hauteur de ce qu'on voit dans les paysages.





Au premier plan, on distingue bien les bestioles qui servent de ressources sur pattes à tout ce petit monde.



Le cas typique d'une situation simple qui peut mal tourner dans l'univers de Fallout.





# FALLOUT2

**Black Isle, après avoir réalisé Fallout, s'est occupée de Fallout 2. Ce nouveau volet utilise le même moteur que ledit Fallout, mais dans une version optimisée.**





Vous ne serez donc pas surpris de retrouver les graphismes du premier épisode. Grande différence toutefois au niveau du gameplay : il n'existe plus de contraintes de temps. Le jeu permet d'utiliser des extensions et il est donc fort possible que des add-ons soient prévus.

### PNJ : PAUVRES NAINS DE JARDIN ?

Les personnages non joueurs, qu'on appelle aussi PNJ, seront dotés cette fois d'intelligence et ne passeront plus leur temps à flinguer des gens dans le dos ou à vous barrer le passage. Vous pourrez leur attribuer des comportements, comme l'agressivité, ou avancer avec précaution. Ils peuvent recevoir des ordres de combat plus précis : attaquer un adversaire en particulier, avec quelle fréquence se soigner, etc. Vos compagnons (votre équipe ira jusqu'à six persos) peuvent enfin trouver des armes et armures qui leur conviennent. Il se révélait frustrant, dans Fallout, de ne faire évoluer que son personnage principal.

### DANSE AVEC LES RATS

Les ennemis possèdent maintenant une intelligence artificielle digne de ce nom et adoptent des attitudes réalistes : les rats ne se battent plus comme des mutants et les créatures peuvent même coordonner leurs efforts pour vous attaquer en groupe.

Il y aura plusieurs centaines d'objets, dont des pièces détachées qui vous permettront de construire une Chevrolet 8 cylindres, pour traverser plus vite les régions désertiques. Fallout 2 ne constitue pas une révolution par rapport à son prédécesseur, mais comporte toutefois une bonne tripatouillée d'innovations non graphiques. À vrai dire, je crois que même s'ils n'avaient rien changé, les nombreux fans de Fallout se précipiteraient quand même pour se le procurer à sa sortie, en novembre.

Cette église n'invite pas vraiment à la pratique du culte...





# BALDUR'S GATE



**L'aventure commence à Candlekeep, la plus célèbre des bibliothèques des Royaumes Oubliés (Forgotten Realms, pour ceux qui connaissent). Oui, Baldur's Gate se présente comme un vrai RPG en vue de dessus et il apparaît de plus extrêmement mignon. Comme il respecte scrupuleusement les règles d'Advanced Dungeons and Dragons, vous pourrez «customiser» vos six personnages à loisir. Le système de jeu est au choix, en temps réel ou en temps semi-réel (à la MAX 2).**

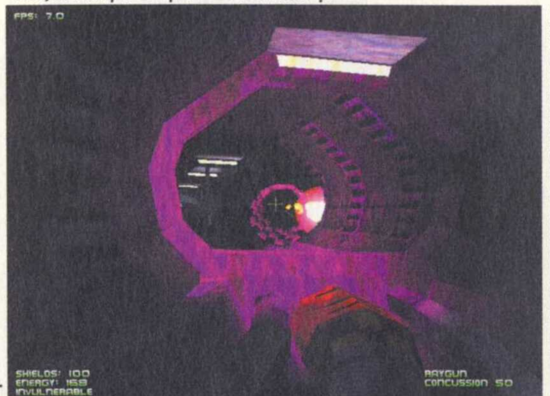
Vos personnages suivront leur alignement à fond puisqu'ils pourront se battre entre eux. Ils seront dotés d'une certaine intelligence et d'autonomie, chose plutôt nouvelle dans ce domaine. Les graphismes apparaissent extrêmement fins et l'ambiance se révèle très gore. Les armes blanches font gicler le sang et les magots balourdent des rideaux de feux du plus bel effet, qui viennent calciner tout ce qu'ils touchent — y compris les coéquipiers, s'ils se trouvent à proximité. Il y a bien sûr beaucoup d'action dans ce jeu et pour créer l'ambiance, les gens qui se sont occupés du son dans la série Hercule et Xena et d'autres qui l'ont fait pour le film L'île du docteur Moreau, participent à cette partie du développement de Baldur's Gate. Encore un rapprochement entre le cinéma et le jeu vidéo dans les méthodes de travail, voire dans les budgets.

Votre aventure débute par une quête principale, pour finalement se compliquer par la suite... (Sinon, ça ne serait pas marrant...) Elle vous entraînera aux quatre coins d'un vaste territoire. Pas question de rapatrier un artefact sacré volé par des mécréants... Vous mènerez une sorte d'enquête policière, puisque vous devrez trouver pourquoi tous les malheurs s'abattent sur le royaume comme des 747 sur les pompes de Roger Gicquel. On avait entendu parler de Baldur's Gate, il y a un moment, et ce qu'on en disait est plus que jamais justifié désormais... Il ravira sûrement les rôlistes en mal d'exercice.


*Ces petits lutins bleus n'auraient jamais dû se promener avec autant d'or dans les poches...*

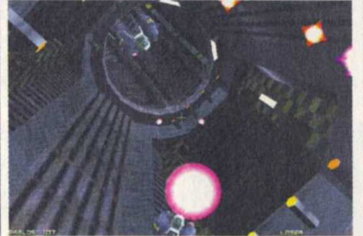

*Ces géants font partie des plus gros sprites du jeu.*





*Non, ce n'est pas une photo de Forsaken...*





*C'est ce genre de passages que vous emprunterez pour aller à l'extérieur.*



# DESCENT 3

Descent 3 présentera une histoire beaucoup plus consistante que dans les autres épisodes et vous devrez y assumer votre destin de Material's Defender en ramenant de l'ordre sur cette planète remplie de machines devenues folles. On retrouvera le même style de pilotage la tête en bas, dans des labyrinthes souterrains, et il faudra cette fois vous aventurer aussi à l'extérieur. Deux moteurs graphiques différents sont utilisés sans que l'on s'en aperçoive en changeant d'environnement. À vous d'affronter alors les contraintes climatiques : le vent, la pluie et les dépressions du terrain affecteront réellement le comportement des appareils, ce qui représente un challenge intéressant pour ceux qui ont fait le tour des autres Descent...

Côté technique, Descent 3 sera accéléré via DirectX ou Open GL et offrira un mode natif pour les 3Dfx. Vous rencontrerez des robots voleurs qui vous délesteront de vos armes ou des bandes de robots réparateurs entourant les boss de fin de niveau. Ils remettent constamment en état votre cible pendant que vous la canardez... Avec un mode Multijoueur soigné et l'apport de seize joueurs en réseau, Descent 3 devrait renouveler le genre.

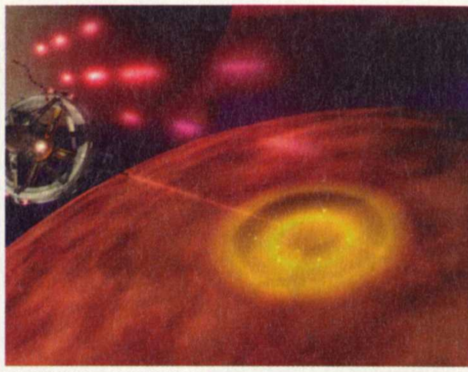


*Les robots ont l'air toujours aussi sympathiques...*



# STAR TREK
## SECRET OF VULCAN FURY





Ce jeu d'aventure met en scène la série des années 60, avec les inévitables pyjamas moulants. Quelle belle époque : il y avait M. Spock, le capitaine Kirk, Mac Coy et tous les autres, plus les décors en carton-pâte. Beaucoup de Trekkistes n'ont jamais décroché de cette période...

C'est la claque lorsqu'on voit les personnages pour la première fois... Ils se révèlent époustouflants de précision et de réalisme. Les visages et les expressions sont les plus réussis jamais vus par votre serviteur.

L'histoire s'articule en cinq parties, cinq épisodes au long desquels vous devrez enquêter sur un meurtre en dirigeant plusieurs personnages. Des énigmes figurent au programme et il est même possible de se retrouver bloqué ou mort, ce qui — vous l'admettrez — devient plutôt rare dans les jeux d'aventure, ces derniers temps. Mais rassurez-vous, un système de sauvegarde automatique vous épargnera de grosses frustrations. En revanche, il faudra attendre encore un moment pour y jouer, puisqu'il ne sortira qu'au début de l'année prochaine.













# STAR TREK
## STARFLEET COMMAND






Voilà la suite de Starfleet Acadamy (toujours un jeu de stratégie en temps réel) ! Vous y démarrez en tant que cadet (votre place dans la hiérarchie à la fin de Starfleet Academy), ce qui vous donne le pouvoir de commander des escadrilles de vaisseaux. Il devrait exister sept races (dont cinq jouables) mais ces chiffres peuvent encore être modifiés...

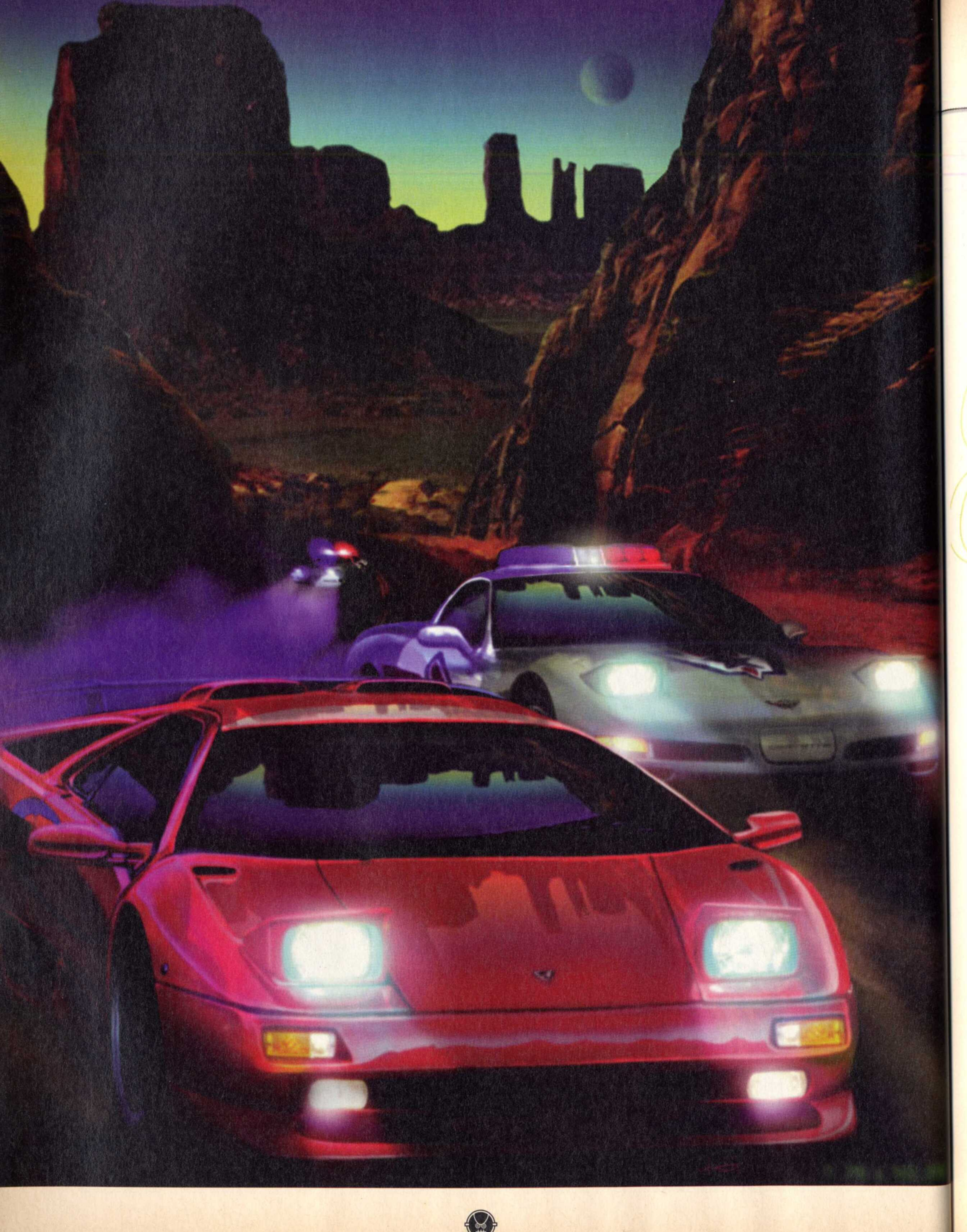
La progression dans les missions se révèle très innovatrice. Les missions et les campagnes se déroulent avec une histoire en parallèle, mais ce background et les campagnes sont générés aléatoirement par un système appelé Dynaverse. De cette manière, vous ne rejouerez jamais la même partie.

Il ne s'agit pas d'un Command and Conquer-like : vous pourrez y piloter vous-même les vaisseaux, ou choisir une vue d'ensemble lors des affrontements. Starfleet Command est une adaptation des jeux de plateaux Starfleet Battles à laquelle les Trekkistes ne manqueront sûrement pas de s'intéresser quand elle sortira aux alentours de mars 99.









ENFIN, ON VA POUVOIR JOUER À NEED FOR SPEED III SUR PC ! APRÈS SA SORTIE SUR CONSOLE, IL A FALLU ÊTRE PATIENT POUR AVOIR LE DROIT DE GOÛTER AUX JOIES DES GRAPHISMES PC...

# NFS 3

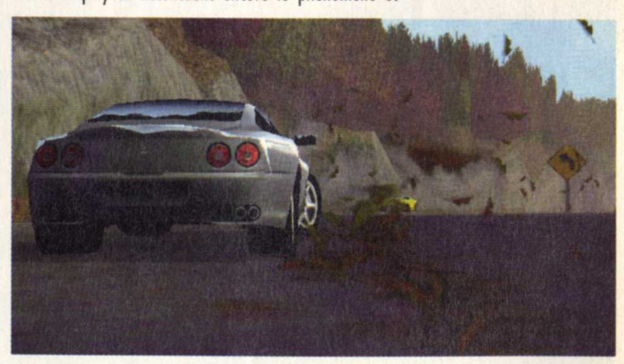
NEED FOR SPEED

# POURSUITE *INFERNALE*

*les rois de la route*



LE sous-titre du troisième volet de Need for Speed est plus qu'éloquent — Poursuite infernale ! On s'attend donc à ce que ça dépote ! Et, ma foi, c'est le cas... Les graphismes, bien sûr entièrement en 3D, apparaissent d'une beauté rare. Les décors sont très finement détaillés, avec divers éléments comme des stations-service, des poteaux, des arbres et tout ce que l'on peut rencontrer sur les bords d'une route, défilant à toute allure. Les circuits vous entraînent dans diverses régions du monde et proposent des tracés toujours originaux et assez longs. Les huit circuits disponibles permettent ainsi de traverser une ville, des montagnes et des forêts, et cela à une vitesse phénoménale. Les couleurs et les textures employées accentuent encore le phénomène et semblent très réalistes. Les circuits présenteront également des passages cachés, qui vous feront emprunter des chemins différents de ceux du commun des mortels. Ces issues (pas forcément des raccourcis) se révéleront spectaculaires et dangereuses (comme une corniche qui longe une route et s'interrompt soudainement pour reprendre en face. Le seul moyen de passer étant de sauter par-dessus la route...).



## Option auto

Les voitures disponibles, au nombre de huit, sont modélisées en 3D d'après les véhicules originaux. Vous vous retrouverez ainsi au volant d'une Ferrari 550 Maranello ou 355 F1, d'une Italdesign Nazca C2, d'une Lamborghini Diablo SV ou Countach 25th, d'une Jaguar XJR-15, d'une Mercedes CLK GTR, d'une Chevrolet Corvette ou plus si affinités... Justement, si vous aimez les bagnoles en général et les belles mécaniques en particulier, vous allez être servi. En effet, avec NFS III, vous vous livrez aux joies procurées par un jeu de course automobile et on vous offre de surcroît une série de fiches techniques et de photos en rapport avec chaque voiture. Inutile, donc, d'aller sur les sites des constructeurs sur le Net pour savoir tout ce que vous voulez sur une caisse, puisque le jeu renferme une sorte de galerie contenant déjà tous les renseignements utiles. Vous pourrez vous informer sur la puissance, le couple, la vitesse maximale (sur circuit, bien sûr..) et sur bien d'autres caractéris-











**1 -** *Si malheureusement vous êtes arrêté par la police, vous aurez au moins la consolation de voir à qui vous avez affaire.*
**2 -** *La vue intérieure est tout bonnement magnifique.*
**3 -** *On ne se lasse pas d'admirer les effets de lumière sur les flammes.*
**4 -** *Un détail : les feuilles s'envolent sur votre passage !*
**5 -** *Les conditions météo sont variables... Ici, de nuit et avec la pluie...*
**6 -** *Les décors sont tous originaux et avec les traces de gomme sur la route, on s'y croirait.*
**7 -** *Et maintenant, dans la neige ! La réalisation apparaît vraiment exceptionnelle.*

tiques. Le tout étant accompagné de magnifiques photos, prises sous divers angles, et même d'une vidéo de l'intérieur de la voiture ! Je vous l'avais dit, rien que pour ça, cela vaut le coup d'avoir le CD — il paraît en plus qu'il contient un jeu ! Si... À ce propos, signalons que vous pourrez personnaliser votre modèle et ainsi paramétrer les rapports de boîte, les suspensions, la puissance, les appuis aérodynamiques, les freins, les pneus et enfin — le plus important, quasiment — la couleur de votre engin de mort, à choisir parmi la palette affichable...

« ...les gyrophares des voitures se reflètent dans votre carrosserie, en bleu et en rouge, s'il vous plaît !... »



## La mort au tournant

Les effets de lumière ont été énormément travaillés. Les gyrophares des voitures se reflètent dans votre carrosserie, en bleu et en rouge, s'il vous plaît ! D'ailleurs, si vous en êtes mécontent, vous pourrez toujours admirer les nombreux autres effets présents dans le jeu. Manifestement, les voitures ne sont pas «abîmables», à cause des droits d'utilisation de l'image. En revanche, vous aurez tout loisir de vous retourner (même s'il n'y a pas de classe A...) et si vous y êtes allé un peu fort (surtout en mode Simulation), la voiture pourra prendre feu mais ne sera pas esquintée pour autant... Côté réalisme, vous disposerez de toutes les commodités d'une chignole traditionnelle : le frein à main, indispensable pour jouer les kakous sur les parkings le dimanche ou pour appréhender les épingles à donf avec les flics au cul ; les phares, afin que les petits gars de devant «ouvrent» la porte ; le Klaxon, objet indispensable à tout bon Parisien ; et enfin la vue arrière, pour faire les créneaux. Manquent juste les lève-vitres électriques et l'autoradio avec 8 x 250 W pour pouvoir rouler les fenêtres ouvertes... Bon, on ne va pas s'arrêter à de tels détails mais tout de même, à quand le sticker «Blaireau au volant» ? Les vues dont vous pourrez disposer apparaissent également très nombreuses, selon les modifications de l'emplacement des caméras : pare-chocs, vue de derrière éloignée ou proche, du toit, du pot d'échappement et surtout vue intérieure montrant l'habitacle décoré de cuir et le volant qui tourne (mais sans les mains). C'est magique...

## Flic ou voyou ?

Le jeu se déroule selon différents modes, que ce soit en Simulation ou en Arcade : Essais, afin de se familiariser avec un circuit ou régler la voiture ; Simple Course, contre un ou plusieurs adversaires ; Challenge, où il faut disputer une série d'épreuves pour gagner le droit de rouler sur de nouveaux circuits, sachant que le dernier de chaque épreuve est éliminé ; Trophée GT, où il faut triompher dans chaque course pour avoir le droit de conduire un nouveau bolide ; et enfin (ouf !) le mode Poursuite, dans lequel il faut remporter l'épreuve sans se faire serrer par les flics. Voilà, avec tout ça, si vous n'êtes pas encore content, essayez le tricot — c'est moins stressant... Durant les courses, on peut régler la densité du trafic dans les deux sens. Et l'intervention de la police donnera un peu de piment à l'aventure, comme s'il n'y en avait pas assez... Ces lascars sont équipés de véhicules quasiment aussi rapides que le vôtre et n'hésiteront pas à vous rentrer dedans pour être sûrs de bien vous stopper net ! Votre instinct de survie sera prédominant et vous intimera l'ordre de mettre les gaz à la vue d'un gyrophare. (Ce qu'il ne faut pas faire dans la vraie vie : après, on va en prison et on ne peut plus jouer à NFS III...) Il sera également possible de jouer à deux en écran splitté ou en réseau, en incarnant les fous du volant ou bien la flicaille ! De bonnes bourres en perspective... Need for Speed III Hot Pursuit (en v.o. dans le texte) a donc bénéficié d'un développement très poussé et propose une foultitude de petits détails qui renseignent bien sur la qualité du produit. À suivre...

**François**

DÉVELOPPEUR : ELECTRONIC ARTS
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS





« ...l'intervention de la police donnera un peu de piment à l'aventure... »



été par
solation
ent
ffets de
ur votre
es... Ici,
vec les
roirait.
éalisa-



# Outcast

Vidéo sur le CD

APPEAL EST UN STUDIO DE DÉVELOPPEMENT QUI A ÉTÉ CRÉÉ EN 1995 PAR DE PETITS GARS SÉRIEUX QUI EN VOULAIENT ET QUI, MALGRÉ LEUR JEUNESSE, TRAÎNAIENT UN *lourd passé* DANS LE DOMAINE DE LA CRÉATION DE JEUX SUR DES PLATES-FORMES COMME L'AMIGA OU ENCORE SUR ATARI. D'AILLEURS, ON LES CONNAÎT PARFAITEMENT CAR AVANT D'ÊTRE INVITÉS À VENIR VOIR OUTCAST, ON LEUR AVAIT RENDU VISITE EN 1997 DANS LEURS LOCAUX DE JAMBES, PRÈS DE NAMUR (EN BELGIQUE). À L'ÉPOQUE, ILS DÉVELOPPAIENT NO RESPECT, QUI FIT UN GROS FLOP — RELATIVEMENT JUSTIFIÉ — LORS DE SA SORTIE. LE MANQUE D'INTÉRÊT ET LA FAIBLE DURÉE DE VIE, LES PRINCIPAUX DÉFAUTS DE CE TITRE, AVAIENT OCCULTÉ UN MOTEUR PERFORMANT ET DES GRAPHISMES ORIGINAUX. MAIS CE N'ÉTAIT LÀ QU'UNE PETITE ERREUR DE PARCOURS…

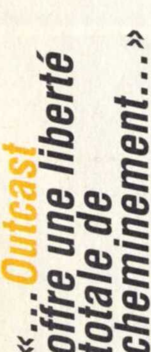
**Outcast est l'un des jeux qui ont le plus enthousiasmé** l'ensemble de la presse lors du dernier salon E3 — et pourtant il est en développement depuis presque trois ans déjà !

J'avoue que j'ai été positivement surpris quand je l'ai vu de près. Après avoir eu la chance d'y jouer, je peux vous affirmer qu'il est bluffant ! Certes, il apparaît toujours délicat de s'emballer pour un projet en cours mais franchement, je ne vois pas comment ils pourraient gâcher un tel travail d'ici la sortie du jeu.

OUTCAST QUE C'EST ?

Il s'agit d'un jeu d'action / aventure. Vous y incarnez Cutter Slade, un ancien commandant militaire terrien qui s'est retrouvé catapulté par hasard dans un monde parallèle : la planète Adelpha. Cette dernière vit sous le joug d'une dictature, contre laquelle vous allez devoir lutter. L'aventure s'organise autour de quêtes principales et secondaires que vous pouvez entreprendre ou pas — et dans l'ordre que vous voulez. Adelpha se compose de cinq mondes séparés par des barrières naturelles. Pour passer de l'un à l'autre, il faut utiliser des portails sacrés d'origine inconnue. Sa typologie se révèle très proche de celle de la Terre, à cela près qu'Adelpha est éclairée par deux soleils et que deux lunes sont en orbite autour. La faune et la flore apparaissent en revanche assez différentes de ce qu'on retrouve sur notre bonne vieille planète bleue.






OUTCAS-TOI

Je ne peux malheureusement pas trop m'étendre sur l'histoire car pour ne pas gâcher toutes les surprises scénaristiques, rien ne doit transpirer — même sous la torture ou l'emprise de l'alcool… De toute façon et comme toute âme bien née, je suis contre la torture ! Alors j'ai essayé la deuxième option sur différents membres de l'équipe, mais sans succès… Le jeu est principalement orienté action et les dialogues se résument donc aux choix des répliques et des réponses éventuelles. Cependant, l'équipe de développement a poussé le réalisme jusqu'à inventer un langage avec ses règles grammaticales et tout et tout…

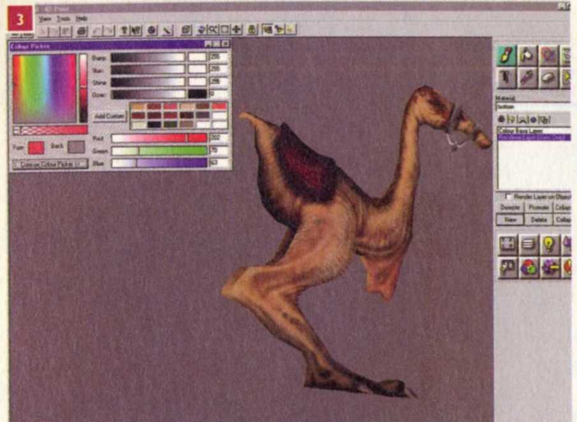
Outcast se déroule en vue objective, dans le dos du personnage. À la différence de ce qui se passe dans Tomb Raider, vous dirigez la caméra indépendamment du héros. Vous pouvez zoomer et dézoomer, élever ou abaisser la caméra et la faire tourner à 360° autour du personnage. C'est d'ailleurs assez déroutant au départ, mais après dix minutes, on ne peut plus s'en passer. J'ai essayé le joystick Force Feedback (sans les effets). En tournant la poignée sur l'axe horizontal, on dirige la caméra ; et en poussant le manche, on fait avancer le personnage. Trop fort ! Le jeu gère même l'analogique… Si vous poussez le joystick légèrement, le perso marche, et si vous le mettez à fond vers l'avant, il se met à courir. Quatre vitesses assurent la gradation entre la marche et la course, sans aucune transition perceptible.

OUTCAST LA BARAQUE

Cutter Slade, malgré sa formation militaire, ne se bat pas à mains nues. Vous devrez vous procurer différentes armes pour tuer les ennemis. Au programme, des trucs classiques comme le lance-flammes, mais aussi des machins (j'ai pas les noms, lâchez-moi !) du genre «vous visez la cible au rayon laser, vous tirez sans faire de bruit et le type prend feu et s'écroule pour finir par se tordre de douleur sur le sol en hurlant». Sinon, on dispose aussi de lance-grenades mais avec des projectiles gonflés au plutonium. De quoi faire sauter le tiers d'une montagne… On n'est plus dans la mouvance Duke Nukem, où l'on pouvait seulement briser les vitres et les murs à certains endroits… Dans Outcast, vous pouvez tout faire péter ! Cela dit, ça ne vous rendra pas franchement populaire — d'autant que dès votre arrivée, vous n'êtes pas vraiment le bienvenu…

Outcast offre une liberté totale de cheminement. Quand on entend parler de non-linéarité dans un jeu, ça se traduit plutôt en général par deux ou trois fins différentes. Sinon ça signifie galère, zone, je suis perdu et je ne sais même pas ce que je cherche… Ici, vous êtes responsable de votre histoire individuelle : le Drama Manager, un outil développé spécialement en interne, s'occupe de celle de la planète. Il intervient de manière invisible, provoque

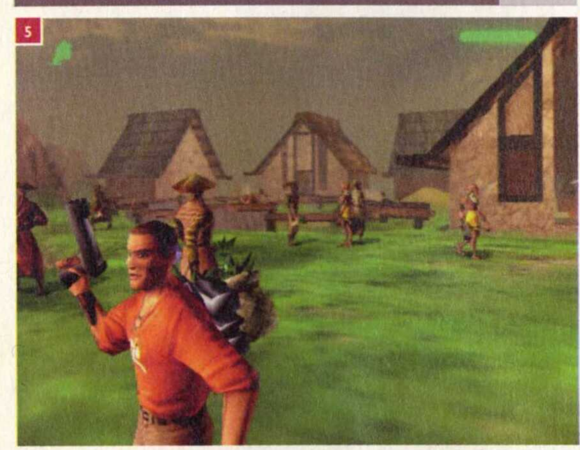






*1 et 2 - L'eau n'a jamais été aussi bien rendue que dans ce jeu.*
*3 - La caméra permet d'avoir de superbes vues d'ensemble.*
*4 - Les Twôn-Hâ servent de montures et peuvent transporter de lourdes charges.*
*5 - Des centaines d'habitants vaquent à leurs occupations.*
*6 - Et là, ce n'est que l'arme de base, un simple pistolet.*







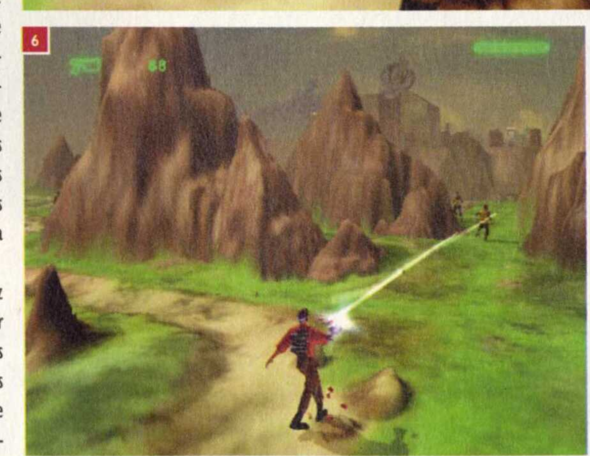




des événements importants et supprime les incohérences dans le cours de l'aventure que vous vivez. Vous pouvez visiter Adelpha en passant par les régions que vous souhaitez parcourir. Vous avez le droit de le faire comme un bourrin en butant au passage tout ce qui bouge, par pur plaisir sadique, mais vous passerez à côté de plein de trucs et ne «vivrez» le jeu qu'à 50 %. Mais c'est dans l'ordre des choses... Vous pouvez aussi éviter les affrontements dans la mesure du possible et vous concentrer uniquement sur la manière de faire avancer le «schmilblick». Le Drama Manager surveille vos actions en allant chercher un événement cohérent qui vous épargnera de vous retrouver trop souvent dans des impasses du genre : «J'ai tué le type qui avait la clé du temple...»

Si vous voulez en savoir plus et que vous disposez d'un accès à Internet, allez donc faire un tour sur www.outcast-game.com. Vous y trouverez des photos et plein d'infos sur Appeal, en particulier sur les nombreuses innovations techniques dont bénéficie Outcast, comme l'animation procédurale, le bump-mapping ou le smooth-skinning — qui vous permettront de jouer les affranchis si vous devez dîner avec des développeurs. J'en ai marre de devoir trouver des synonymes des expressions «jeu prometteur» ou «à fort potentiel», surtout que le tout se révèle souvent décevant à l'arrivée... Mais là, je crois sincèrement qu'on va prendre une grosse claque à la sortie d'Outcast, prévue aux alentours de Noël : il a vraiment tout ce qu'il faut pour devenir l'un des grands jeux de l'année prochaine... **«Luis**

DÉVELOPPEUR : OCEAN
DISTRIBUTEUR : INFOGRAMES







*Une bonne partie de l'équipe d'Appeal, de gauche à droite : au premier plan, les mains dans les poches de son bermuda, c'est Franck Sauer — l'un des fondateurs de la société. Derrière lui, celui qui rigole, c'est Olivier Masclef (le «Project Manager»). Ensuite, en bleu ciel et en noir — les bras croisés —, on a Yann Robert et Yves Grolet, les deux autres créateurs d'Appeal, tous deux directeurs «software» sur Outcast. Bon d'accord, je vais vous le dire : le barbu rigolo avec son chapeau n'est autre que Douglas Freese.*





# IL N'EST PAS TROP TARD
## POUR COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS

VOICI LA LISTE DES SOLUTIONS ET GUIDES (SANS LES CODES NI LES ASTUCES) DÉJÀ PUBLIÉS DANS PC SOLUCES.
POUR RETROUVER LA LISTE COMPLÈTE DE TOUS LES CODES, ASTUCES, GUIDES ET SOLUTIONS DES ANCIENS NUMÉROS :
3615 CODE PC SOLUCES*, RUBRIQUE «MAGAZINE» OU SUR INTERNET : HTTP://WWW.PCSOLUCES.COM

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| THE LAST RESORT | 10 | D | 4 | KING'S QUEST | 5 | SHERLOCK HOLMES | 10 |
| AFTERLIFE | 7 | DAGGERFALL | 10 | LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS | 10 | SPACE QUEST | 5 |
| AGE OF EMPIRES | 14 | DEUS | 16 | LANDS OF LORE 2 | 14 | STARCRAFT | 16 |
| ALERTE ROUGE : MISSION TAIGA | 12 | DIABLO | 10 | LEGEND OF KYRANDIA 2 | 4 | STARCRAFT - 1ÈRE PARTIE (GUIDE) | 17 |
| ATLANTIS | 11 | DISCWORLD | 5 | LEGEND OF KYRANDIA 3 | 4 | THE 7TH GUEST | 4 |
| BAD MOJO | 4 | DISCWORLD 2 | 9 | LEISURE SUIT LARRY 1 | 5 | THE CURSE OF MONKEY ISL... | 14 |
| BATTLE ARENA TOSHINDEN | 6 | DRAGON LORE 2 | 10 | LEISURE SUIT LARRY 5 | 7 | THE LAST EXPRESS | 11 |
| BATTLEZONE | 17 | DUKE NUKEM 3D | 7 | LES CHEVALIERS DE BAPH.... | 7 | THE NEED FOR SPEED 2 | 11 |
| BLACK DAHLIA | 17 | DUKE NUKEM 3D (1ÈRE PARTIE) | 6 | LES VISITEURS | 16 | THE PANDORA DIRECTIVE | 12 |
| BERMUDA SYNDROME | 6 | DUKE NUKEM 3D (2E PARTIE) | 7 | LITTLE BIG ADVENTURE | 5 | THE RIPPER | 6 |
| BLADE RUNNER (1ÈRE PARTIE) | 14 | DUNE 2 | 4 | LITTLE BIG ADVENTURE 2 | 12 | THE SETTLERS 2 | 6, 7 |
| BLADE RUNNER (2E PARTIE) | 15 | DUNGEON KEEPER | 12 | MAGIC THE GATHERING | 10 | THEME HOSPITAL | 11 |
| BLADE RUNNER (3E PARTIE) | 16 | EGYPTE | 15 | MDK | 11 | TIME WARRIORS | 11 |
| BUD TUCKER IN DOUB... | 16 | F1 GRAND PRIX 2 | 6 | MOTO RACER | 15 | TITANIC | 12 |
| CARMAGEDDON | 12 | F1 RACING SIMULATION | 15 | NORMALITY | 5 | TOMB RAIDER II | 14 |
| CHRONICLES OF THE SWORD | 6 | FABLE | 10 | OUTLAWS | 11 | TOMB RAIDER VERSION LONGUE | 16 |
| CIVILIZATION 2 | 5 | FALLOUT | 16 | POD | 10 | TOTAL ANNIHILATION | 14 |
| COMANCHE 3 | 12 | FEEBLE FILES | 17 | POLICE QUEST SWAT | 7 | UNDER A KILLING MOON | 5 |
| COMMAND & CONQUER | 4 | FIFA '98 | 15 | QUAKE | 7 | URBAN RUNNER | 6 |
| COMMANDOS - 1ÈRE PARTIE (GUIDE) | 17 | FLIGHT UNLIMITED | 16 | QUAKE 2 | 15 | VIRTUA FIGHTER | 7 |
| CONGO | 4 | FULL THROTTLE | 5 | RAYMAN (1ÈRE PARTIE) | 3 | WING COMMANDER PROPHECY | 15 |
| CONSTRUCTOR | 15 | GABRIEL KNIGHT | 6 | RAYMAN (2E PARTIE) | 4 | WORMS | 4 |
| CROISADES | 16 | HEROES OF MIGHT AND.... | 12 | RED BARON 2 | 16 | X-COM APOCALYPSE | 12 |
| CRUSADER : NO REM.(1ÈRE PART.) | 4 | INCA | 6 | RED LINE RACER | 17 | X-WING VS TIE FIGHTER | 11 |
| CRUSADER : NO REM.(2E PARTIE) | 5 | INCA 2 | 6 | REDNECK RAMPAGE | 11 | Z | 7 |
| CURSE OF ENCHANTIA | 5 | INTERSTATE 76 | 12 | ROBINSON'S REQUIEM | 16 | ZORK GRAND INQUISITOR | 15 |
| CYBERIA 2 | 7 | JEDI KNIGHT : DARK FORCES 2 | 15 | SECRET MISSION | 5 | ZORK NEMESIS | 7 |
| CYCLONE | 12 | JOURNEYMAN PROJECT 3 | 16 | SECRET OF MONKEY ISLAND 2 | 4 | | |

**Nouveau !** Commandez directement vos magazines sur Internet, par téléphone ou minitel, et réglez par carte bancaire. Sur Internet : http://wwwpcsoluces.com - Par téléphone : 08 36 68 84 48* - Par minitel : 3615 PC SOLUCES* *3615 : 1,29 F/min et 3668 : 2,23 F/min

**À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :**
**PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING, 92-98, bd Victor-Hugo, 92115 CLICHY Cedex**

❑ OUI, JE M'ABONNE À PC SOLUCES POUR 1 AN (11 NUMÉROS), **AU PRIX DE 299 F** (*), PORT INCLUS.
JE RECEVRAI EN CADEAU **DEUX JEUX** DE LA GAMME KIXX :
❑ JOHNNY BAZOOKATONE ❑ OLYMPIC SOCCER ❑ WITCHAVEN 2 ❑ TOTAL MANIA

❑ OUI, JE M'ABONNE À PC SOLUCES POUR 3 MOIS (3 NUMÉROS), **AU PRIX DE 99 F** (*), PORT INCLUS.
JE RECEVRAI EN CADEAU **UN JEU** DE LA GAMME KIXX :
❑ JOHNNY BAZOOKATONE ❑ OLYMPIC SOCCER ❑ WITCHAVEN 2 ❑ TOTAL MANIA

❑ OUI, JE VEUX RECEVOIR LE N° ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 10 ❑ 11 ❑ 12 ❑ 14 ❑ 15 ❑ 16 ❑ 17 DE PC SOLUCES, **AU PRIX DE 49 F**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

NOM : PRÉNOM : ÂGE :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :

CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING PAR : ❑ CHÈQUE BANCAIRE OU POSTAL ❑ MANDAT
❑ CARTE BANCAIRE N° EXPIRE FIN
MONTANT TOTAL DE MA COMMANDE : FF

SIGNATURE OBLIGATOIRE

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les pays de la CEE uniquement : anciens numéros, 10 F supplémentaires (59 F) ; abonnement 3 mois, 30 F supplémentaires (129 F), abonnement 1 an, 100 F supplémentaires (399 F) par chèque ou mandat international uniquement. Pour la Belgique, contacter : Soumillion Promotion, 02 555 02 22. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : 01 41 06 44 46.

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

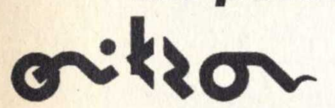






# Omikron
## The nomad soul

**Avec des graphismes encore jamais vus sur PC, un scénario béton se déroulant dans un univers crédible et un mélange bien dosé de nombreux genres du jeu vidéo, Omikron se présente comme un *hit potentiel.***



Si vous avez lu le reportage vidéo sur le salon de l'E3 dans le dernier PC Soluces, vous avez certainement été très impressionné par ce jeu, qui possède des cinématiques fantastiques, un moteur 3D qui assure et un scénario original — je veux bien sûr parler d'Omikron...

À la rédaction aussi, on est resté rivé devant cette démo, alors je ne fus pas mécontent d'être désigné pour me rendre dans les locaux de Quantic Dreams, afin d'en savoir plus. Pour une fois, le voyage ne fut pas long puisque Omikron est un jeu français et que les locaux se trouvent au cœur de Paris : cela facilite les choses. La présentation commença par le rappel de l'histoire et des objectifs du jeu, que j'écoutais en exhibant une bouche qui devenait de plus en plus béante d'étonnement.

### Une ville entière à visiter

Oubliée dans un univers parallèle, Omikron est la seule ville d'un monde plongé dans un éternel hiver polaire depuis l'extinction de son soleil. Pour survivre à ces conditions climatiques extrêmes, les habitants ont dû construire un dôme gigantesque qui recouvre entièrement la ville et simule même les cycles du jour et de la nuit. A priori, ce n'est pas le genre d'endroit où l'on aimerait passer ses vacances, surtout lorsqu'on sait que toute la cité repose sur des catacombes immenses où des puissances maléfiques semblent encore bien présentes, d'après les rumeurs (et l'on connaît la fiabilité à toute épreuve des rumeurs dans un jeu).

Mais comment vous êtes-vous retrouvé dans cette ville de cauchemar, me direz-vous ? Par la faute d'un tour-opérateur indélicat ? Parce que vous teniez la carte routière à l'envers ? Non, tout simplement à cause de ce stupide esprit chevaleresque qui vous caractérise... Eh oui, il suffit qu'un habitant d'Omikrom surgisse de sa dimension au beau milieu de votre appartement et vous demande de l'aide pour que vous partiez tête baissée dans les ennuis (courage : + 10, intelligence : - 5)...

### Une sensation de liberté totale

Premier parti, premier servi car les emmerdes commenceront immédiatement, votre voyage dans l'univers d'Omikron n'ayant pu se faire que grâce à une réincarnation dans un corps dont vous ne savez rien, au milieu d'une ville qui vous est complètement inconnue, pour remplir une mission dont vous ignorez presque tout (intelligence : - 10 !).

Omikron débutera donc par une phase d'exploration d'autant plus étonnante que l'on peut se rendre n'importe où dans la ville (y compris dans les immeubles et même les appartements) et discuter avec tous les habitants, qui mènent leur vie sans se préoccuper de vous.

C'est la première fois qu'on aura, dans un jeu d'aventure, une sensation aussi grande de réalisme et de liberté d'action (Outcast, dont vous parle Luis dans ce même numéro, est le seul à présenter la même richesse, mais comme il n'est pas encore sorti...), accompagnée d'une facilité de déplacement incomparable, grâce à une représentation tout en 3D de grande beauté et une caméra qui suit le personnage en vue à la troisième personne, comme dans Tomb Raider.

### Une jouabilité à la Tomb Raider

Mais très vite la phase d'exploration va prendre un rythme accéléré pour Kay'l, le personnage que vous incarnez, car des espèces de démons le pourchassent. Il faudra combattre au pied et à la force des poings (c'est la seule manière des les tuer — ou quand le karaté vient au secours des exorcistes...) et vous devrez aussi utiliser des armes à feu pour défendre votre peau contre la racaille d'Omikron.

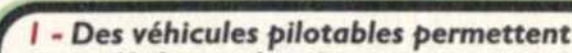
Eh, minute, retour arrière magnéto : je disais qu'Omikron était un jeu d'aventure et puis voilà qu'on se bastonne et qu'on se tire dessus — un drôle de mélange qui a de quoi surprendre, non ?

### Aventure, baston, tir, et même du jeu de plates-formes : Omikron fait la totale

À mon avis, c'est là que Quantic Dreams va frapper le plus fort. En effet, l'histoire est bien pensée (David Cage, le concepteur du jeu, ayant travaillé sur le scénario pendant plus d'un an avant de lancer véritablement le projet) et le puissant moteur 3D sur lequel repose Omikron donne au joueur une totale liberté de mouvement, tout en permettant l'intégration de séquences d'arcade pure, qui servi-

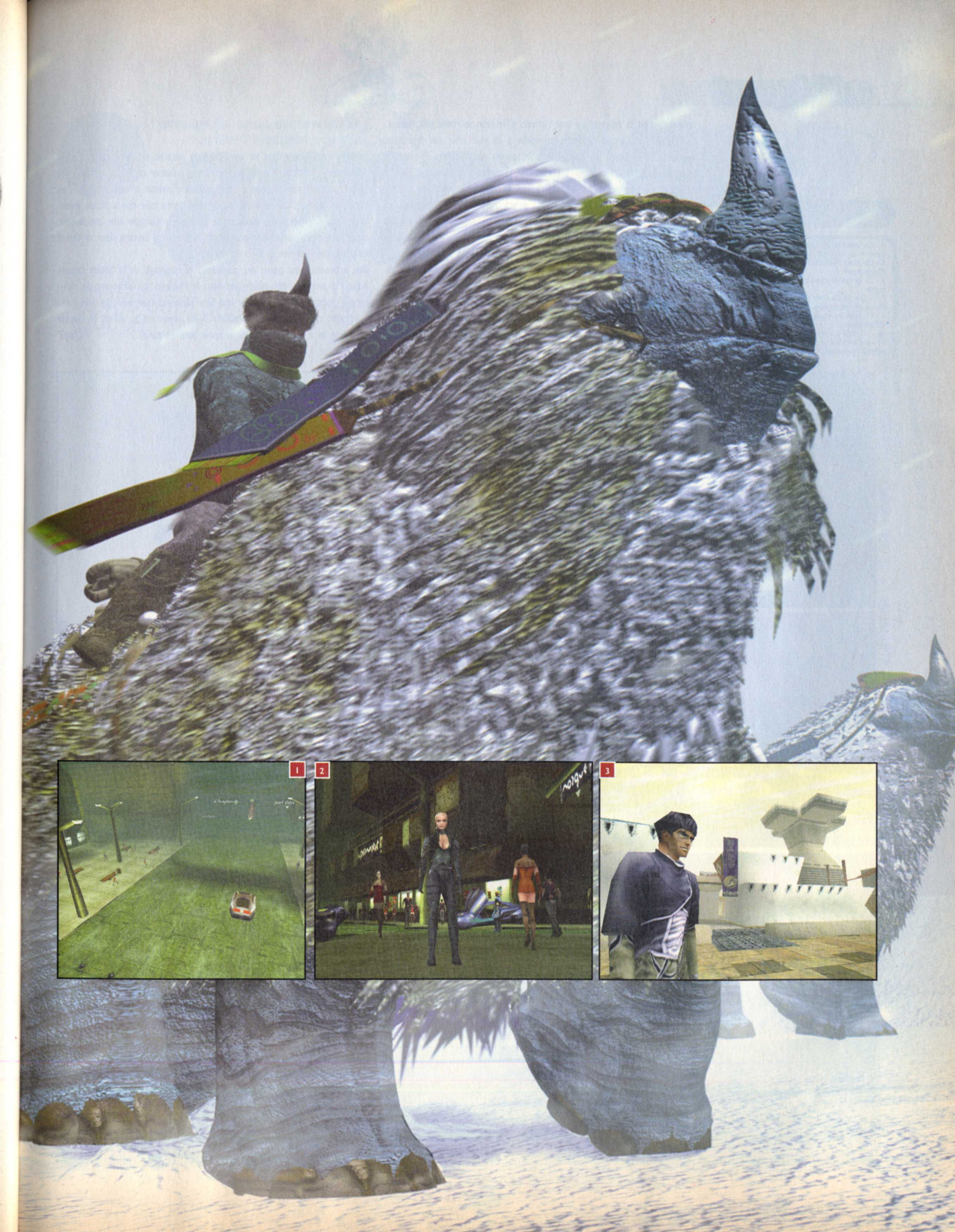


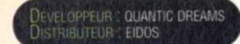




*1 - Des véhicules pilotables permettent de se déplacer plus vite.*
*2 - La ville est pleine d'animation.*
*3 - Voici un personnage au port aristocratique.*




1
2
3



ront réellement le scénario car tout l'univers d'Omikron se révèle très réaliste. Et il faudra adopter une attitude rationnelle si on veut avoir une chance de s'en sortir... Vous devrez par exemple acheter souvent des munitions au cours de la partie aventure (il faudra bien sûr trouver l'armurerie) si vous voulez jouer les inspecteurs Harry à tous les coins de rue. En gérant vos munitions, il sera possible de faire des économies qui vous permettront peut-être d'acheter des objets utiles ou de découvrir de nouveaux lieux (par exemple, si vous avez envie de vous rincer l'œil en allant voir dans un peep show danser les strip-teaseuses).

Chose rare aussi, les séquences sont bien mieux concues que dans ces jeux du style patchwork, qui flirtent un peu avec tous les genres (mais sans vraiment exceller dans le moindre d'entre eux) pour faire plus vendeur sur la boîte. Les phases de combat à mains nues, inspirées du célèbre Tekken (un hit PlayStation) se hissent d'ailleurs au niveau des meilleurs jeux de baston PC, avec des combos, des saisies et des coups spéciaux.

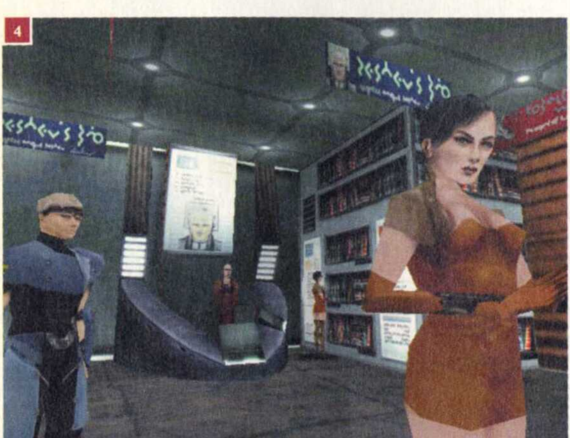
## La réincarnation permet d'emprunter le corps de n'importe quel habitant d'Omikron !

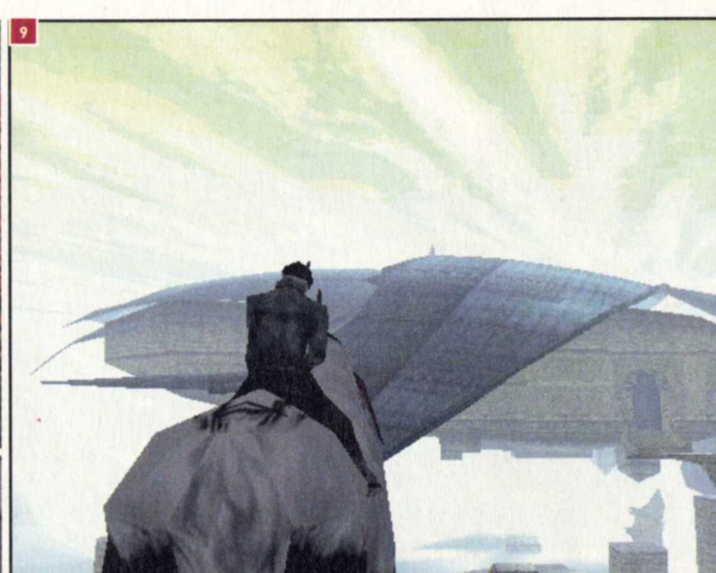
La présence d'arcade dans un jeu d'aventure pourrait rebuter certains d'entre vous, mais là aussi tout a été déjà gambergé : comme on a pénétré dans cet univers par une réincarnation, il sera possible d'investir un autre corp si l'on meurt, ou même d'utiliser de la magie pour opérer une réincarnation volontaire. Cela influencera les combats (on pourra par exemple être une femme, moins forte mais plus rapide) mais aussi l'aventure car certains lieux ne seront visitables que sous une identité particulière.

Bon, je pourrais vous parler des graphismes exceptionnels, de la Motion capture utilisée à outrance, des développements de l'histoire qui réservent de nombreuses surprises, de la musique (qui sera sûrement composée par une rockstar), mais comme la sortie d'Omikron a été repoussée au début de l'année prochaine, on a tout le temps de se revoir pour en parler... **Jeff**

DÉVELOPPEUR : QUANTIC DREAMS
DISTRIBUTEUR : EIDOS

*4 - La librairie est un lieu favorisant les rencontres agréables.*
*5 - Oubliez l'eau bénite : exorcisez à coups d'uppercuts !*
*6 - Le quartier chaud, un endroit incontournable.*
*7/8 - On se croirait dans un Tomb Raider (mais en beaucoup plus beau).*
*9 - L'aventure conduira à l'extérieur d'Omikron.*
*10 - «Same player shoots again.»*
*11 - La sécurité est assurée par des chients robots et des unités encore plus grosses.*

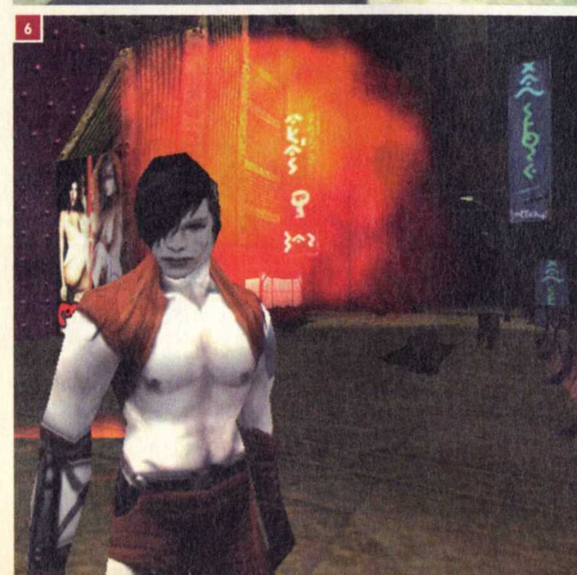
4


9


5


7


8


6


10


11




# Anno 1602

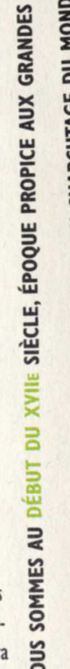
« ...le commerce et la diplomatie sont aussi importants que la *guerre*... »

**ANNO** 1602 apparaît donc comme un jeu de gestion en temps réel nous mettant, une fois n'est pas coutume, dans la peau d'un explorateur. Tout commence par la découverte d'une île sauvage qu'il va falloir civiliser. Chaque puissance maritime va donc aborder sur une île et la coloniser. La première chose à faire consiste à créer un dock, point névralgique où tous les échanges se font. En effet, ici, le commerce et la diplomatie ont au moins autant d'importance que la guerre, sinon plus. Chaque île possède ses caractéristiques propres : fertilité, minerais, gibier... Les conditions essentielles de l'essor de votre économie ! Une fois cela réglé, il faudra bâtir diverses cabanes aux fonctions bien précises : élevage de moutons, travail du bois, forge, extraction de minerai, défense, fabrication de produits finis. Lorsque votre nouveau monde aura atteint une taille respectable, vous commencerez sans doute à manquer de certaines matières premières indispensables à votre expansion et le commerce avec les autres puissances deviendra votre priorité numéro un. Il vous faudra donc entretenir de bonnes relations avec les autres, en fonction de ce qu'ils ont à vous offrir et de ce qu'ils recherchent. Le troc pourra alors s'instaurer...

## *Pacifique, force Anno*

Bien sûr, Anno 1602 n'est pas un jeu complètement pacifique et la suite logique de l'expansion étant la domination, vous pourrez goûter à des phases de wargame en temps réel. Les combats se déroulent soit sur la mer, soit sur terre. Les batailles navales réclameront une bonne préparation, puisque vos navires dépendent des caprices des vents (et ne voguent donc pas très rapidement). Si par hasard l'affrontement tourne à votre désavantage, il sera très difficile de retourner la situation. Mais vous pouvez tout aussi bien aborder les îles ennemies et lancer vos troupes à l'attaque. La bonne idée à souligner est la suivante : lorsque vous sélectionnez vos unités à l'aide d'un cliquer / glisser, vous pouvez en extraire un élément déterminé. Ainsi, si vous avez opté pour des fantassins et des cavaliers, vous pourrez choisir de ne diriger que les premiers. Il sera également possible d'envisager une formation particulière pour le déplacement de vos soldats ou retirer du combat les bataillons les plus affaiblis. Vous bénéficierez alors de grandes possibilités pour mettre votre stratégie au point. Bref, que ce soit sur le plan du commerce, de la diplomatie ou de la guerre, tout semble avoir été prévu pour que le joueur se sente à l'aise et soit aidé par une interface très bien pensée.

**Yann**



**NOUS SOMMES AU DÉBUT DU XVIIe SIÈCLE, ÉPOQUE PROPICE AUX GRANDES EXPLORATIONS, AU CHARCUTAGE DU MONDE SELON LE BON VOULOIR DES PUISSANCES MARITIMES ET À L'EXTERMINATION DES PEUPLES RÉFRACTAIRES À LA DOMINATION EUROPÉENNE... ANNO 1602 VOUS MET DONC DANS LA PEAU D'UN GRAND NAVIGATEUR, DONT LE BUT EST DE FAIRE PROSPÉRER SA COLONIE. MÉLANGE DE COMMERCE, DE WARGAME ET DE DIPLOMATIE, CE TITRE A TOUT POUR PLAIRE AUX AMATEURS DE JEUX COMPLEXES.**

DÉVELOPPEUR : SUNFLOWER
DISTRIBUTEUR : INFOGRAMES















# TOMB RAIDER III

## LARA VOILÀ !

**SOYONS HONNÊTE ! EN ALLANT CHEZ CORE DESIGN, MON MAUVAIS FOND DUBITATIF ME SOUFFLAIT QU'EN MATIÈRE DE NOUVEAUTÉ, J'ALLAIS SANS DOUTE AVOIR DROIT À UN TOMB RAIDER 2.5 AVEC TROIS OU QUATRE NOUVEAUX VÊTEMENTS, DEUX VÉHICULES ET CINQ ENNEMIS INÉDITS, CONÇUS POUR PROFITER AU MAXIMUM DU FILON LARA CROFT. APRÈS AVOIR VU DE QUOI TOMB RAIDER III SERA FAIT, JE DOIS RECONNAÎTRE QUE NENNI, CORE N'EST PAS TOMBÉ DANS LA FACILITÉ ET NOUS PRÉPARE UN JEU QUI S'ANNONCE GRANDIOSE...**

**DERBY,** centre de l'Angleterre, une sorte d'Auxerre britannique, où le piètre club de foot local semble être la seule distraction... C'est dans cette ville que se cachent les locaux de Core Design. Cacher constitue d'ailleurs le terme adéquat, puisque rien ne semble trahir la présence des papas de Lara Croft dans ces bâtiments bien anodins — si l'on excepte, peut-être, la Porsche Boster du directeur général (Adrian Smith) qui trône au milieu du parking. Apparemment, les ventes de Tomb Raider II ont été suffisamment bonnes pour permettre à l'industrie automobile de luxe teutonne de s'offrir un nouveau client. Si la puissance d'un moteur se révèle proportionnelle à la qualité d'un jeu, j'ai une bonne nouvelle pour les concessionnaires de véhicules rouges transalpins : ils peuvent d'ores et déjà s'attendre à écouler un de leurs bolides au pays des buveurs de thé d'ici à la Noël 1998.

*«...vous aurez le choix de l'épisode dans lequel vous voulez évoluer...»*

### L'AVENTURIÈRE DE L'ARTEFACT PERDU

Il y a plusieurs millions d'années, alors que les dinosaures régnaient sur la Terre, un astéroïde s'écrasa dans l'Antarctique et son cœur se scinda en quatre morceaux. Ceux-ci formaient un artefact magique dont la puissance dépasse l'imagination. Chacune des pièces a été volée et se trouve à présent sous bonne garde dans une région du monde. C'est Lara Croft, la désormais célébrissime aventurière, qui va se charger (grâce à l'habileté de vos doigts) de rechercher, puis de reconstituer les parties de l'objet magique avant qu'elles tombent dans de mauvaises mains.

La trame de fond très «indianajonesque» de Tomb Raider III a influencé la structure du jeu. Désormais, et c'est la première innovation, vous aurez le choix de l'épisode dans lequel vous voulez évoluer. Vous pourrez donc opter pour une île du Pacifique, l'Area 51 et ses fourbes agents gouvernementaux désormais classiques, l'inquiétante Londres et ses hooligans aux faciès bovins ou pour l'Inde et sa jungle mystérieuse (© Poncif Corp.). Tout cela forme un ensemble de quinze niveaux que l'on nous annonce beaucoup plus grands que précédemment. Leur imbrication sera d'ailleurs différente puisque la structure ne sera plus linéaire : vous devrez accomplir des aller et retour entre les niveaux pour progresser. Concrètement, une arme cachée dans un level déterminé pourra vous permettre de venir à bout d'un danger intervenant dans un autre stage. De plus, il existera plusieurs moyens différents de finir un niveau mais selon le chemin emprunté, vous récolterez des bonus (armes, torches, munitions, ...) plus ou moins intéressants, ce qui devrait inciter les joueurs à récidiver.



*«...Lara pourra désormais sprinter sur de courtes distances ou avancer en se suspendant à l'aide des mains...»*

### BACK TO THE ROOTS

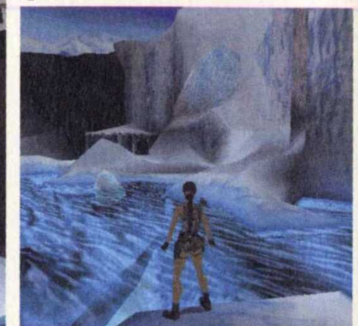
Le fait que l'émission «La carte aux trésors» a inspiré les créateurs de T. R. III peut vous donner un avant-goût du type de jeu auquel vous aurez bientôt affaire. En effet, ils ont décidé d'accomplir un retour aux sources du premier Tomb Raider, en incluant davantage d'énigmes, afin de contrebalancer la prépondérance des parties d'action présentes dans le deuxième opus, répondant par là-même aux souhaits exprimés par les joueurs. Un exemple qu'il nous a été permis de voir se situe dans une pièce apparemment sans issue... Seuls deux leviers sous-marins semblent pouvoir être actionnés ! Des flammes sortent alors des murs et permettent, sous un certain angle de vue, d'apercevoir des plates-formes auparavant invisibles. Il n'y a plus, ensuite, qu'à s'aider de torches pour situer les emplacements du parcours à effectuer. Simple, non ?

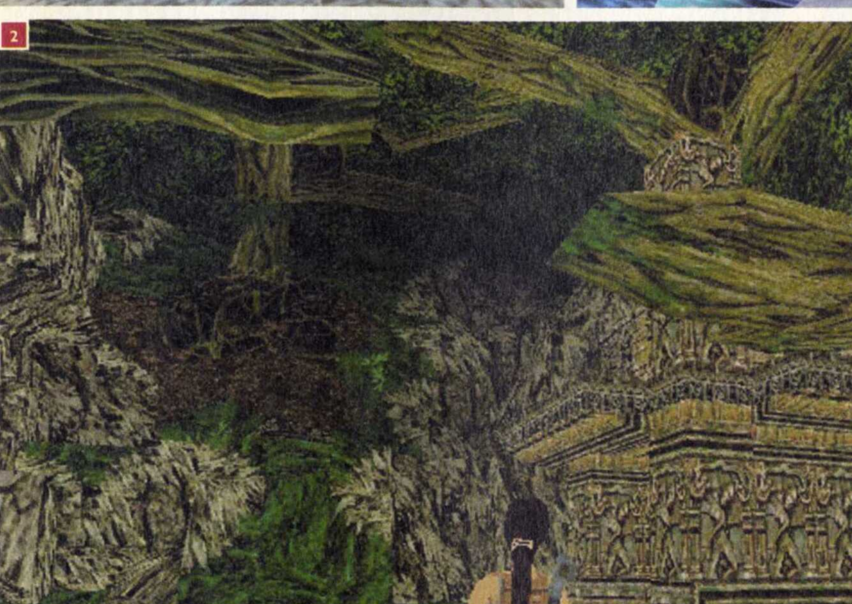
Pour vous aider à résoudre toutes ces énigmes, des nouveautés ont été adjointes à T. R. III. Tout d'abord, des mouvements inédits vont être présents. A retenu particulièrement l'attention de tous les mâles présents autour des écrans la possibilité de marcher à quatre pattes et de bénéficier ainsi d'une vue charmante sur les muscles fessiers de l'héroïne. Et dire





1 - Non, Carpaccio n'est pas dans le bateau...
2 - Dans la jungle, attention aux singes !
3 - La cathédrale propose des lumières magnifiques.



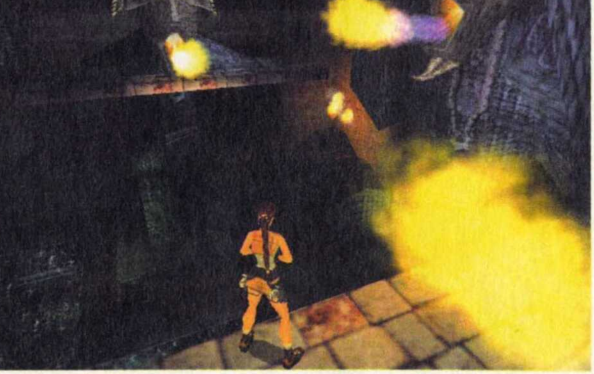




















qu'après cela, ils viendront se plaindre des images détournées que l'on peut trouver sur le Web... Action moins libidineuse mais sans doute plus utile, Lara pourra désormais sprinter sur de courtes distances ou avancer en se suspendant à l'aide des mains. Vous aurez également à utiliser des cordes pour progresser ou résoudre des énigmes. D'autres moyens de transport moins rudimentaires vont également voir le jour : au-delà des sempiternels véhicules motorisés, le plus prometteur semble être le canoë que Lara utilisera dans l'île du Pacifique pour faire du rafting dans les rapides.

*«...les programmeurs ont puisé leur inspiration dans les «vraies» réactions animales...»*

### ÇA VA DÉFOURAILLER

Lors de notre passage, l'attirail de Lara n'était pas encore finalisé. Un nouveau lance-grenades et un pistolet Magnum transformé (Lara le tient à deux mains) devraient faire leur apparition, mais tout cela reste encore assujetti aux structures des niveaux. Adrian Smith a même évoqué la possibilité de contrôler la visée de l'arme brandie par Lara. Apparemment, l'artillerie lourde vous sera bien utile car les ennemis vont être toujours aussi nombreux mais surtout beaucoup moins stupides. Les programmeurs ont puisé leur inspiration dans les «vraies» réactions animales, afin de modifier l'intelligence artificielle de leurs équivalents en pixels. Ils seront donc effrayés par les premiers coups de feu que vous tirerez avant de s'y habituer ou fuiront après avoir été blessés. En les poursuivant, vous tomberez peut-être dans une embuscade tendue par leurs congénères. Dans la jungle indienne, des singes viendront même vous voler vos armes ! La nouvelle ménagerie comprendra des piranhas, des serpents et des dinosaures, avec le retour de l'inévitable T-Rex. À ce sujet, il nous a été permis d'assister à une scène du jeu révélatrice de ce qui vous attend dans T. R. III (T-Rex III !) : «Lara débouche dans une pièce occupée par un tas de petits dinosaures. Craintifs, ces derniers s'écartent dès que Lara fait un mouvement brusque, jusqu'à ce que l'un d'entre eux s'approche suffisamment près pour renifler les mollets de la demoiselle. Alléché par l'odeur, il décide d'y goûter en y plantant les crocs. Satisfait par leur saveur, il s'attaque à Lara, suivi par ses semblables, et vous périssez sous les morsures de ces hyènes préhistoriques.»

Même attention a été portée aux ennemis humains : les indigènes, par exemple, seront effrayés par des torches (qu'ils voient pour la première fois).



### TOUJOURS PLUS

Le fond du jeu ayant été changé, la forme, logiquement, a suivi. Le moteur du jeu a donc été réécrit à environ 80 %. Ce sont les nouveaux effets de lumière qui frappent le plus quand on voit une scène de T. R. III... La plupart des lieux étant beaucoup plus sombres, la présence de lumières multicolores n'en devient que plus flagrante. Des effets de transparence et de brouillard font également leur apparition. L'eau semble plus réaliste que jamais et vous pourrez y voir se répandre le sang de vos ennemis et le souffle des explosions de vos grenades. Les conditions climatiques seront également mieux représentées, avec de la pluie ou de la neige. Enfin, vous pourrez distinguer la trace de vos impacts sur les murs et celle de vos empreintes sur le sol. Bref, plein de petits détails qui, rassemblés, rendent Tomb Raider III bien plus beau que ses prédécesseurs.

*«...Tomb raider III est prévu pour le mois de novembre...»*

### EST-CE QUE TU VIENS POUR LES VACANCES DE NOËL

Tomb Raider III est prévu pour le mois de novembre et le compte à rebours a déjà commencé... Pour offrir à son diamant le plus précieux un écrin digne de ce nom, il fallait que Core Design ne se repose pas sur ses lauriers et d'après ce que j'ai vu, ils ont toutes les cartes en main pour en récolter de nouveaux et agrandir leur imposante collection de trophées !

**Rodolphe**

DÉVELOPPEUR : CORE DESIGN
DISTRIBUTEUR : EIDOS



































traditio
gramm
met
so
r

**DARK**stone vous transportera au cœur d'un univers médiéval relevant de la plus pure tradition de l'Heroic Fantasy. Vous devrez y combattre les forces maléfiques de Drakk, le dragon machiavélique. Tout un programme ! Votre quête : retrouver sept cristaux magiques, fabriqués par les anciens de la Guilde des Magiciens. Une fois réunis, ils permettront l'invocation de l'Orbe du Temps, seul pouvoir capable de détruire Drakk... Durant votre aventure, ce dernier fera appel aux sortilèges du Monolithe, installé au centre du village, et menacera la vie des villageois en leur volant leur énergie vitale, pour la transmettre audit Drakk. Ils resteront alors pétrifiés et vous seul, accompagné de vos amis, serez capables de venir à bout de la malédiction. Pour entraver votre quête, Drakk sera assisté par des créatures et autres démons. Il vous faudra venir à bout de ces malfaisants, disséminés tout au long du chemin vous menant au dragon, que vous affronterez enfin. Et c'est grâce à l'Orbe du Temps que vous parviendrez à restaurer la paix et l'amour dans la bourgade — qui vous en sera éternellement reconnaissante. The end... Voilà pour le scénario, qui n'apparaît peut-être pas d'une originalité époustouflante, mais assure une bonne ambiance au jeu et ne dépaysera pas trop les amateurs de RPG...

**L'IDÉE DE SORTIR UN JEU DE RÔLES TROTTAIT DANS LA TÊTE DE PAUL CUISSET, CRÉATEUR ET SCÉNARISTE CHEZ DELPHINE, DEPUIS DÉJÀ UN PETIT MOMENT... ENTRE-TEMPS, MOTO RACER S'ÉTAIT INTERCALÉ DANS LES PRIORITÉS DE DÉVELOPPEMENT. À L'ÉPOQUE, LE JEU S'APPELAIT DRAGON BLADE — MAINTENANT, C'EST DARKSTONE !**

## Donjons à discrétion

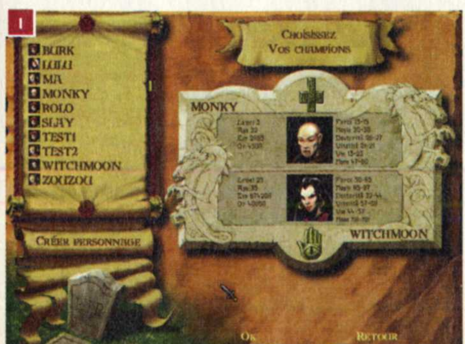
Côté réalisation, on peut dire que le travail effectué se révèle impressionnant.




Sachant que c'est le premier jeu de rôles de Delphine, on peut considérer que tout a été créé à partir de rien et quand on voit où cela nous mène, on apprécie l'effort. L'intégralité du jeu est en 3D (les persos, les décors, les effets des sorts de magie, tout !). De plus, le moteur est compatible avec toutes les cartes 3D du marché (3Dfx 1 et 2, i740, G200, etc.). Chaque niveau est généré en début de partie, ce qui assure une quantité infinie d'aventures différentes, et les environnements de jeu vous placeront en intérieur ou en extérieur (donjons, châteaux, cavernes, clairières et village). Chaque quête se constitue de trente-deux niveaux, fonctionnant par groupe de cinq. Et il faudra passer cinq niveaux de donjons avant de pouvoir retourner au village. La caméra peut se déplacer à volonté selont différents axes pour vous faire découvrir ce qui se cache derrière les murs et dans les recoins des pièces. Il se révèle alors quasiment possible de jouer comme dans Tomb Raider, la vue traditionnelle restant tout de même ce qu'il y a de plus pratique ! Les effets de lumière, également gérés en temps réel, procurent à l'ensemble une impression de vie étonnante. Quant aux persos, vous pourrez les choisir parmi les quatre castes disponibles : guerrier, voleur, magicien et prêtre, en version masculine ou féminine. Sans omettre les créatures ennemies, qui sont au nombre de quatre-vingt-six, toujours en 3D ! Vous pourrez diriger un ou deux persos et dans le premier cas, l'ordinateur s'occupera intelligemment de votre adversaire. Mais si vous jouez avec deux héros, il faudra partager tous les points d'expérience entre eux.



*1 - Vous devez choisir un ou deux persos parmi la liste des huit possibles.*
*2 - Le graphisme des sorts a été travaillé en 3D.*
*3 - Entre chaque mission, vous pouvez accéder au village en vous servant de la carte du monde.*
*4 - L'aspect des costumes et des armures évolue en fonction du matériel dont vous êtes équipé.*
*5 - On trouve de tout chez Ghunter, le forgeron !*
*6 - Les ombres et les effets de lumière sont particulièrement soignés.*
*7 - Les scènes de combat sont toujours très animées et l'action reste claire.*




## La sacrée quête

Le principe de jeu est simple : les villageois vous chargent de rapporter un objet qui se trouve dans un niveau impliquant un donjon. En échange de cet objet, ils vous donneront soit un des sept cristaux, soit un objet ou sort qui vous servira pour la quête suivante. Vous disposerez ainsi de trente-deux sorts possibles et de vingt-deux types d'armes, qui pourront être également associés à des sorts de magie. L'évolution de votre perso se fait traditionnellement, selon les points d'expérience, de magie et autres caractéristiques, qui évoluent au fil des combats. Mais attention au vieillissement : une heure de jeu correspond pour vous à une année... Comme vous débutez la partie à l'âge de vingt ans, il ne faudra pas jouer plus de quarante heures, sous peine de finir cacochyme et de perdre toutes vos forces !

*« ...les effets de lumière gérés en temps réel procurent une impression de vie étonnante... »*

En résumé, Darkstone se présente comme un RPG des plus classiques, doté d'un scénario qui comporte tout de même de bonnes idées. La réalisation apparaît quant à elle remarquable, que ce soit au niveau des graphismes et des détails apportés, ou à celui de la richesse de jeu, qui n'a rien à envier aux meilleurs du genre. Attendons donc avec impatience une version testable, qui devrait être à la hauteur de nos espérances...

**François**

DÉVELOPPEUR : DELPHINE SOFTWARE INTERNATIONAL
DISTRIBUTEUR : DELPHINE SOFTWARE INTERNATIONAL



# SUPERBIKE

Éditeur / distributeur : Milestone / Virgin
Genre : course - Date de sortie : octobre 98



Vidéo sur le CD

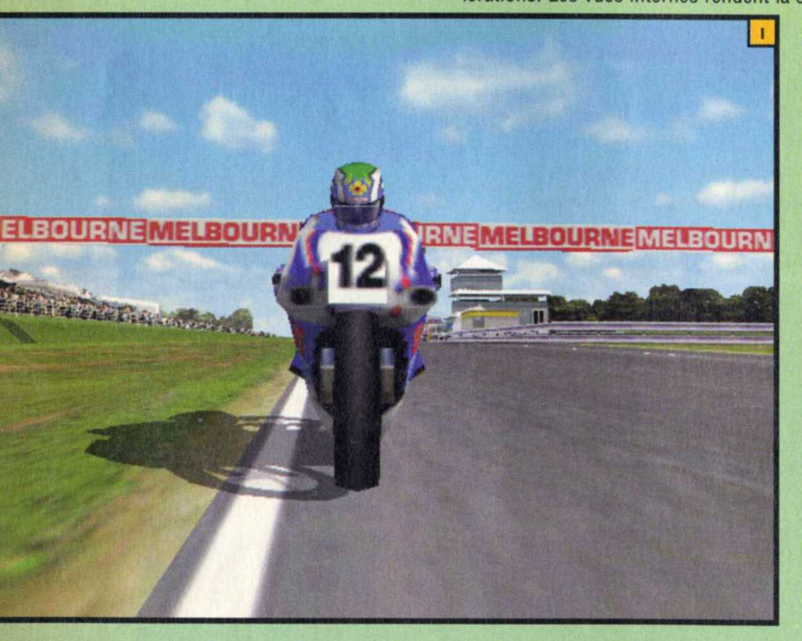
*Superbike sera-t-il THE simulation de course de motos sportives que l'on attend ? Ou plutôt qu'on attend depuis qu'on en a entendu parler, parce qu'avant ça, personne n'avait décidé de développer quelque chose dans le créneau spécifique de ce genre de simulation... Eh bien oui, Superbike se présente comme une référence en la matière, au même titre que l'avait été F1 GP2 dans le domaine de la F1.*

Le moteur de la version non définitive que nous avons reçue n'était pas encore optimisé, mais ça ne nous a pas empêché de constater à quel point le photoréalisme de ce jeu est aussi abouti que celui des vidéos qui nous avaient mis l'eau à la bouche, il y a un an. Le son a également fait l'objet du plus grand soin, chaque moto ayant ses caractéristiques d'origine. Ça se révèle particulièrement convaincant qund on change de vitesse et qu'on rétrograde. Puisqu'on en est aux bécanes, sachez que vous n'aurez pas à choisir entre Yamazhaki et Suzukhonda, mais disposerez de vraies superbikes avec les vraies machines de la saison 97. Vous pourrez courir sur les monstrueuses 750 appartenant aux écuries Yamaha, Ducati, Suzuki, Honda et Kawasaki (oui, rien que ça...) tout au long des douze circuits officiels du championnat de Superbike, d'où le nom (vous avez bien suivi, c'est cool...).

Le néophyte constatera avec soulagement la présence d'un mode Arcade qui sera le bienvenu, avant qu'il envisage d'attaquer le mode Simulation. Les gros calibres sûrs d'eux feront bien de faire comme le débutant, en entamant les hostilités par ce mode Arcade, sinon ils risquent de se prendre des gadins ultra-spectaculaires... Le mode Simulation apparaît effectivement très poussé et demande un certain apprentissage. On ressent parfaitement les pertes d'adhérence et il vaut mieux prendre un joystick pour doser ses accélérations. Les vues internes rendent la sensation de vitesse plus intense — normal — mais elles sont surtout très riches. Le carénage ne se contente pas de «vibrer» constamment en suivant une routine, mais retransmet la moindre irrégularité de la chaussée. On sent bien les mouvements de la fourche, la bécane qui lève le nez à l'accélération ou plonge vers le sol en cas de freinage d'urgence. Les paramètres que vous pouvez changer sur les motos se révèlent relativement complexes puisqu'ils vont jusqu'au domaine de la télémétrie en passant par les classiques réglages des suspensions et le choix des pneumatiques. C'est très complet mais les menus sont clairs et tout passe par un système de curseurs qui incite à se lancer dans des essais endiablés.

Le partenariat, très complet côté machines, bénéficie de la même richesse en matière de pilotes. Vous affronterez vingt-quatre coureurs comme Yanagawa, Russel ou Cabana et pourrez tout savoir sur eux et leur carrière grâce à une partie encyclopédique très fournie, qui vous communique leurs biographies respectives. Même chose pour les motos, avec une fiche technique, et vous trouverez également des liens vers des sites Internet. Il existe même quelques photos des jolies filles qui soutiennent les équipes. Rien que pour cette partie infos — elle aussi très bien réalisée —, les amateurs en auront vraiment pour leur argent... Voilà un produit pratiquement exhaustif et à la hauteur des promesses entrevues.

**Luis**







1 - C'est en prenant cette photo-ci... 2 - ...que je me suis retrouvé comme ça.
3 - Vous disposez d'une banque de données très complète sur les pilotes et leurs motos.
4 - L'une des vues internes est une caméra placée sur la tête du pilote

4

3

**JAMES WHITHAM**

| | |
|---|---|
| Date of Birth: | 6th September 1966 |
| Place of Birth: | Huddersfield, Yorkshire (England) |
| Road Racing Debut: | 1983 |
| Career Highlights: | 1986 British Production Champion |
| | 1991 British Superbike Champion |
| | 1993 British Superbike Champion |
| | + British Supercup Champion |
| | 1996 British Superbike Championship runner-up |
| | 1997 Form: 8thWSBK |
| WSBK Races: | 68 |
| WSBK Victories: | 1 |
| First WSBK Win: | 1994 Sentul (Ducati) |
| Bike: | Suzuki GSXR750 |
| Team: | Team Suzuki WSBK |

# MOTO RACER 2

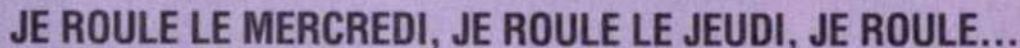
Éditeur / distributeur : Delphine software / Electronic arts
Genre : course - Date de sortie : octobre 98

*On était très pauvres en matière de jeux de motos sur PC. Heureusement, Moto Racer nous avait sorti de la misère... Le deuxième épisode devrait nous faire démarrer à fond les manettes. On se devait de faire le point sur ce futur titre phare !*

Vidéo sur le CD

Il y a un peu plus d'un an, maintenant, sortait Moto Racer. Ce jeu de course de motos est resté indétrônable et c'est très récemment que Delphine Software a communiqué des informations sur le développement de Moto Racer 2, qui sera livré à notre avidité en octobre prochain. On retrouvera dans ce deuxième volet la possibilité de courir sur des circuits de cross et de course mais cette fois, plus d'une trentaine vous seront offerts, avec une grande variété de décors très exotiques comme la forêt amazonienne ou les déserts d'Afrique du Nord — sans oublier un petit détour par les routes sinueuses de la campagne anglaise.

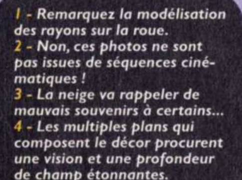
Moto Racer 2 comporte de nombreuses innovations, mais les graphismes remportent la palme... Les arbres, si difficiles à représenter en 3D, apparaissent très convaincants et l'arrière-plan est réalisé à partir de photos digitalisées qui donnent un rendu très réaliste. La beauté du paysage devient «accidentogène» lors des premières courses car on se laisse aller continuellement à observer certains éléments du décor...



### JE ROULE LE MERCREDI, JE ROULE LE JEUDI, JE ROULE...

Vous pourrez désormais jouer sur les conditions atmosphériques et même choisir de piloter la nuit. Et c'est sûr que la nuit sous la pluie, vous serez probablement moins attiré par ce qui se passe sur le bord de la route... Tous ces paramètres affectent bien entendu le comportement de la bécane.

On retrouve le plaisir de conduite du premier volet, avec des réactions très fluides, et la sensation de vitesse a été sensiblement augmentée. On reste dans le domaine de l'arcade mais l'une des nouveautés c'est la présence d'un mode Simulation. Là, les choses se corsent car sans aller jusqu'à gérer les dégâts, le pilotage devient bien plus pointu, pour le plus grand bonheur des puristes. Dans une optique perfectionniste, Philippe Monneret — un vrai pilote d'enduro qui fait du cross à ses moments perdus — a servi de conseiller technique pour les attitudes du motard, entre autres.



1 - Remarquez la modélisation des rayons sur la roue.
2 - Non, ces photos ne sont pas issues de séquences cinématiques !
3 - La neige va rappeler de mauvais souvenirs à certains...
4 - Les multiples plans qui composent le décor procurent une vision et une profondeur de champ étonnantes.

### ET LES MOTOS ?

En ce qui concerne les motos, Yamaha s'est associé au projet : vous pourrez donc faire le kakou au guidon de la toute nouvelle R1 pour la course et de la WRS 400 en cross. Ces modèles sont déclinés en huit versions dans le jeu et dotées de performances différentes — prédéfinies bien sûr. Le son a été enregistré à partir des modèles d'origine et reste donc très fidèle à la réalité. Les bécanes apparaissent bien plus détaillées qu'avant et le pilote n'est pas en reste. Le turbo demeure et les wheelings sont encore plus impressionnants qu'auparavant.

Bien plus de circuits figurent donc dans Moto Racer 2, livré de plus avec un éditeur de circuits très simple à utiliser. Je sais que l'expression «simple à utiliser» sonne comme un paradoxe «éditeur» mais ça n'est pas du pipeau : il suffit de tracer la forme du circuit, divisé en tronçons, puis de définir les élévations désirées et de choisir le décor. Les tracés impossibles sont interdits car l'éditeur surveille automatiquement la jouabilité de vos créations. Il y aura également un éditeur de championnats. Vous pourrez échanger vos créations sur Internet et même permettre à quelqu'un de jouer sur l'un de vos circuits, sans qu'il puisse le garder pour lui à la fin de partie — vous restez donc propriétaire de vos créations. Non, vraiment, Moto Racer 2 ne s'annonce pas comme une simple version 1.02 de Moto Racer : on sent bien la différence et il va sûrement tirer son épingle du jeu face aux autres produits concurrents qui sortiront d'ici à la fin de l'année...

**Luis**









3

2

4

# HOMEWORLD

Éditeur / distributeur : Cendant - Genre : stratégie tps réel - Date de sortie : novembre 98

*Vous vous êtes peut-être un jour demandé ce que ressentait l'amiral Ackbar en menant la flotte rebelle à l'assaut de l'Étoile noire, ou à quoi pensait le commandant Eisen, dans Wing Commander, lorsqu'il vous envoyait au casse-pipe. Avec Homeworld, un titre qui sonne le retour de Sierra sur le devant de la scène, vous saurez ce qu'il en est.*



Vidéo sur le CD

1 - La grosse tablette n'est autre que le vaisseau de construction.
2 - Raid sur le vaisseau de construction.
3 - Les chasseurs peuvent évoluer dans des formations différentes.
4 - Chaque tourelle de vaisseau suit automatiquement sa cible pour un plus grand réalisme visuel.

LE VAISSeau mère avance lentement, escorté par des chasseurs qui se sont mis en formation Diamant pour être plus efficaces. Le commandant de la flotte, composée de deux cents navires, est inquiet car les ravitailleurs sont partis exploiter une nébuleuse et depuis, plus de nouvelles : s'ils ne reviennent pas, le voyage risque de se terminer là.

Non, cela n'est pas le résumé du dernier film de science-fiction que j'ai vu mais une séquence que vous pourrez vivre dans Homeworld, le prochain jeu de stratégie en temps réel de Cendant (anciennement Sierra). Bonne surprise, Homeworld est entièrement en 3D (cartes accélératrices indispensables), à la manière de Battlezone, et se déroule sur un terrain encore jamais vraiment exploité : l'espace. Le scénario retrace en effet l'exode des Kushans, une race qui a été chassée de sa planète d'origine (coriace, le proprio !) et décide de la récupérer trois cents ans plus tard, en construisant une flotte militaire gigantesque. Visuellement, le jeu est des plus convaincants, avec des graphismes inspirés des dessins de l'illustrateur Chris Foss (qui n'est pas suédois...) et tout a été pensé pour en profiter pleinement : il existe différentes caméras que l'on peut diriger librement et des fonctions de zoom / dézoom qui permettent d'observer en détail un vaisseau ou d'avoir une vue d'ensemble de la galaxie.

On n'aura pas vraiment une base à gérer mais des vaisseaux-usines produiront tous les types de navires spatiaux, à partir de ressources exploitées au cœur de nébuleuses, d'astéroïdes ou de nuages de poussière. Les véhicules apparaissent des plus originaux : outre les classiques chasseurs, croiseurs, extracteurs et autres nefs scientifiques (pour améliorer l'équipement), il y aura des navires aux fonctions vraiment extraordinaires (générateurs de gravité pour ralentir un adversaire ou vaisseaux magnétiques pour le capturer, astronefs dont le seul but est de tirer des faisceaux laser ultra-rapides afin de détruire les balles des canons adverses — le gag —, ou encore croiseurs fortement blindés qui attirent à eux les balles ennemies en créant des champs de force).

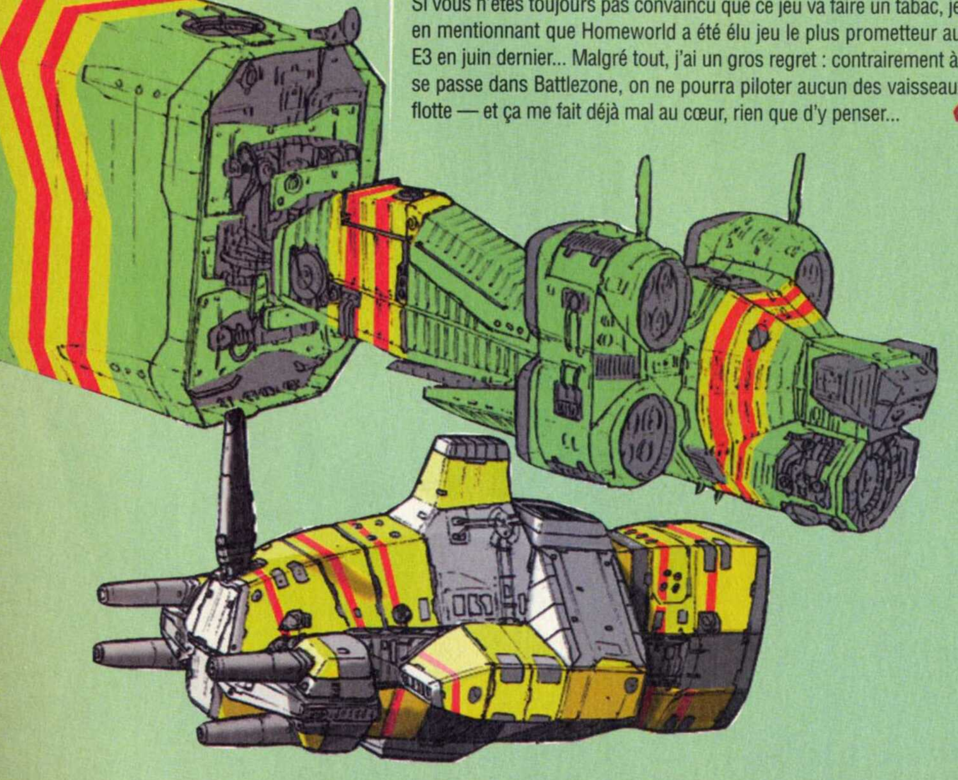
Si vous n'êtes toujours pas convaincu que ce jeu va faire un tabac, je finirai en mentionnant que Homeworld a été élu jeu le plus prometteur au salon E3 en juin dernier... Malgré tout, j'ai un gros regret : contrairement à ce qui se passe dans Battlezone, on ne pourra piloter aucun des vaisseaux de la flotte — et ça me fait déjà mal au cœur, rien que d'y penser... «Jeff


1


2


3


4

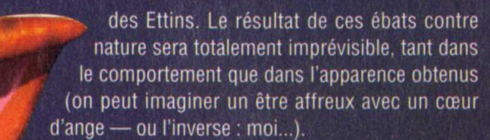


Avec, sur Internet, plus de sites dédiés que Quake, Creatures a constitué un véritable coup de théâtre dans le monde du jeu informatique. Et pourtant ce titre, dans lequel il n'y avait personne à tuer et pas même un adversaire à battre, semblait mal parti... Mais l'originalité était au rendez-vous ! Cette suite devrait vous étonner davantage encore...

# CREATURES 2

Éditeur / distributeur : Cyberlite / Mindscape
Genre : laboratoire d'essai - Date de sortie : septembre 98

ÇA Y est, je vais encore devenir papa ! Oh, pas d'un beau bébé rose, non, mais d'un Norm, une espèce de boule de poils babillante et fragile qu'il faut surveiller constamment — elle ne fait que des bêtises ! — et éduquer en lui apprenant les rudiments du langage.
Vous l'aurez compris, les Creatures sont de retour. Contre toute attente, le premier jeu a constitué un beau succès, qui a amené les programmeurs à concevoir cette suite, afin d'y introduire tout ce qu'ils n'avaient pas pu réaliser dans le premier et aussi — bien sûr — pour gagner plus d'argent...
Apparemment, le jeu se révèle assez similaire : les Norms évoluent sur la planète Albia, un monde deux fois plus gros qu'auparavant et en 65 000 couleurs, mais où il y a toujours l'ordinateur pour les éduquer, le miel et le fromage pour les nourrir et les plantes pour les rendre malades (la pharmacopée s'est tout de même considérablement étoffée).
Mais ces apparences sont trompeuses car les Norms semblent maintenant beaucoup plus intelligents et peuvent se reproduire en s'appariant avec leurs ennemies héréditaires, les Grendells, ou avec la nouvelle race des Ettins. Le résultat de ces ébats contre nature sera totalement imprévisible, tant dans le comportement que dans l'apparence obtenus (on peut imaginer un être affreux avec un cœur d'ange — ou l'inverse : moi...).



Autre grosse nouveauté, les plantes et les animaux d'Albia sont réellement vivants... Prenez une graine, plantez-la et une nouvelle plante poussera alors si toutes les conditions favorables sont réunies (pluie, terre...). Même chose pour les poissons qui évoluent dans les bassins : à la période de frai, des œufs tomberont au fond de l'eau et donneront naissance à de nouveaux poissons. Mais le jeu atteint encore une nouvelle dimension : on peut y inclure de nouveaux objets, qui pourront bien sûr être vivants et adopter une conduite déterminée... Imaginez que les Norms ne vous intéressent pas (voire vous énervent !). Eh bien, vous pourrez vous concentrer sur la pisciculture en créant de nouveaux poissons (des carnassiers, par exemple) et observer les différents stades de leur évolution dans le bassin. Créatures 2 devient donc vraiment le jeu de la vie, où toutes les expérimentations sont de l'ordre du possible : appelez-moi Dieu !

Jeff







*1 - La petite bestiole qui se trouve à gauche du Norm permet d'apprendre de nouvelles choses aux enfants.*
*2 - Voici la salle de reproduction, où il sera possible de croiser un Norm avec un Grendell ou un Ettin...*
*3 - Il y a toujours beaucoup de plantes et certaines sont encore très dangereuses.*
*4 - Tiens, un bébé norm part à l'aventure !*

# GANGSTERS

Éditeur / distributeur : Hot house creations / Eidos
Genre : gestion - Date de sortie : octobre 98

*Les jeux de gestion sont nombreux mais pas toujours originaux (proposant bases spatiales, villes ou structures spécifiques de ces mêmes villes, comme les hôpitaux ou les parcs d'attractions)... Gangsters vous met dans la peau d'un mafioso qui évolue au cœur du Chicago des années 20. Tous les coups sont permis...*


Vidéo sur le CD

LES Incorruptibles — vous l'avez vu ? Revu ? On y suivait la progression de Kevin «Eliot Ness» Kostner et de Sean «Malone» Connery dans leur longue traque de Capone. Ce jeu vous propose une expérience similaire mais de l'autre côté de la barrière de la loi. En incarnant un mafioso, vous devrez adopter les manières des truands et non les voies de la légalité. Au programme : racket, prostitution, trafic d'alcool, meurtres, incendies, explosions, enlèvements, passages à tabac et, bien entendu, l'arme favorite des gangsters de l'époque — la corruption.

Au début du jeu, vous devez recruter une équipe. Vous engagerez donc des hommes et des femmes... Vous nommerez certains d'entre eux lieutenants — les autres seront leurs hommes de main. Chacun possède ses caractéristiques propres, comme la persuasion, la faculté de manier des armes à feu et des explosifs, l'intelligence, la capacité de conduire des voitures, le combat à mains nues ou au couteau — et même l'art de faire des affaires. Ils s'acquitteront alors plus ou moins bien de la tâche que vous leur attribuerez.

Le jeu se décompose en deux phases... D'abord, vous donnez les différents ordres, vous engagez le personnel et vous gérez au mieux votre zone d'influence (en achetant ou en revendant certains buidings, par exemple) ; vous pouvez aussi vous procurer des armes et des voitures. Bien entendu, vos concurrents ne se priveront pas de graisser la patte de vos hommes — c'est très fâcheux ! Il ne faut pas hésiter à payer vos sbires rubis sur l'ongle... Toutes ces actions se déroulent dans des menus, jolis et extrêmement nombreux. (C'est la partie par tour de jeu.) Puis les ordres s'exécutent lorsque vous en avez fini. À ce moment-là, on passe à une phase de jeu en 3D isométrique, chaque bâtiment apparaissant soigneusement détaillé.

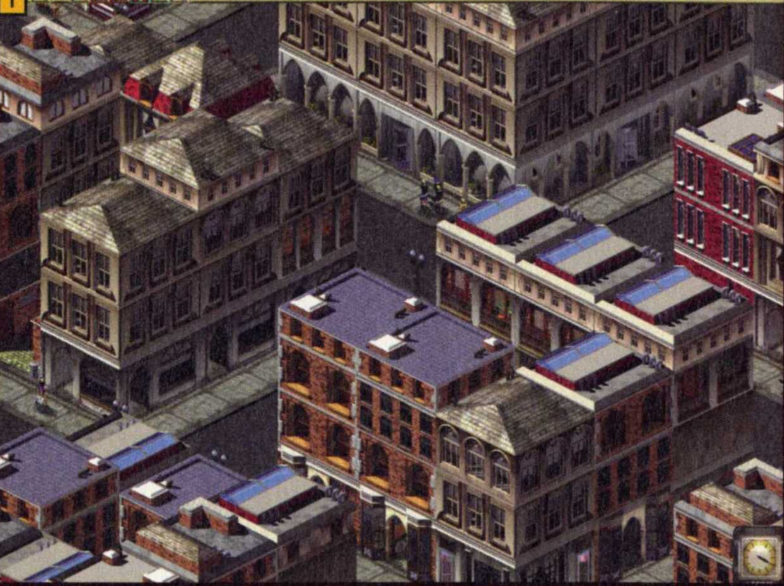
Ce titre nous fait un peu songer à Commandos, du même éditeur : on peut y suivre les agissements de ses hommes de main dans des fenêtres séparées, le tout se déroulant en temps réel. Et il vous est possible de donner à tout instant de nouveaux ordres à vos «troupes». L'interface, elle, constitue une belle trouvaille, comparable à une base de données, puisqu'on a directement accès aux différents ordres et aux personnages. Quand on fait défiler la carte, les bâtiments «s'ouvrent», dévoilant ainsi les personnages qui y habitent ou y travaillent.

Dans Gangsters, tout est affaire de compromis... Il faut s'étendre en faisant régner la terreur (mais pas trop), de façon à ne pas s'attirer les foudres de la police (jusqu'au moment où vous l'aurez corrompue, bien entendu !). L'aspect le plus drôle de ce jeu reste quand même la possibilité de faire d'importants versements à des associations caritatives — dans le but de vous faire élire maire !

**Léo**

*1 - L'architecture est vraiment grandiose.*
*2 - On peut afficher de nombreuses fenêtres variées sur le même écran, afin d'obtenir un maximum de renseignements sur toutes les actions.*
*3 - Les représailles contre les mauvais payeurs peuvent être très violentes.*









# SPEED BUSTERS

Éditeur / distributeur : Ubi soft
Genre : course - Date de sortie : septembre 98

**Ubi Soft se débride ! Après le sérieux F1 Racing Simulation, Speed Busters prend une direction beaucoup plus loufoque, tout en conservant la même rigueur dans la réalisation.**



Vidéo sur le CD

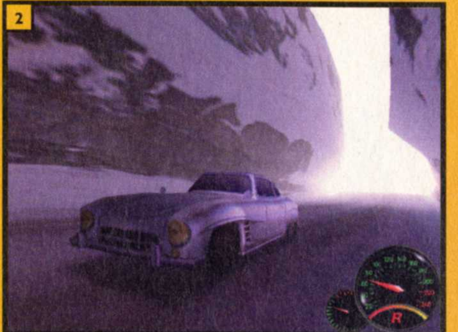
**SI VOUS** aviez apprécié la qualité de l'animation et des graphismes de F1 Racing Simulation, mais que le côté un peu trop technique de cette discipline vous avait effrayé, Speed Busters est fait pour vous. Je ne veux surtout pas éloigner de cette page ceux qui avaient aimé F1 Racing, mais il faut bien dire que le nouveau jeu d'Ubi Soft se prend un tantinet moins au sérieux...

Ici, point de réglages et de chronos — juste le plaisir de piloter des voitures plus loufoques les unes que les autres et de conduire le plus rapidement possible pour se faire flasher par les gardiens de la route, placés sournoisement sur le bas-côté ! Ainsi, la vitesse à laquelle vous aurez été observé déterminera la prime à l'arrivée. Plus vous aurez fait fumer le radar, plus vous gagnerez d'argent ! Ces picaillons pourront ensuite être consacrés soit à une «optionnite» aiguë de votre voiture, par l'ajout de divers kits moteur ou carrosserie, soit à l'achat d'un nouveau bolide arborant la déco de votre choix. Ce concours de vitesse dont les arbitres sont les radars de la police n'apparaît peut-être pas très moral mais il faut bien profiter de notre univers «virtuel»... Attention, ne cherchez pas à vous livrer à cette activité coupable dans la vie de tous les jours... Quoi qu'il en soit, Speed Busters propose un grand choix de véhicules, qui ne sont pas de marque (malgré des ressemblances évidentes) et du coup peuvent être plus ou moins endommagés du fait de votre maladresse ou par les animations des décors ! En effet, les bords de la route grouillent de pièges comme des canons à neige qui vous bombardent, le requin des Dents de la mer, King Kong ou encore des vaisseaux spatiaux ! L'intelligence artificielle des concurrents a été très travaillée et il faudra déployer tous vos talents pour en venir à bout. Différents effets de lumière sont utilisés à merveille et les vitres teintées transparentes permettent même de distinguer le pilote et le copilote. Quant aux circuits, ils traversent divers décors suivant des critères géographiques (Hollywood, Aspen, Mexico, etc.) et disposent de passages plus ou moins secrets mais qui vous surprendront à coup sûr.

La conduite propose différentes vues intérieures et extérieures pour mieux vous permettre de profiter de la décoration de votre voiture, du turbo qui fait rougir le pot d'échappement ou de la sensation de vitesse qui aurait tendance à décoiffer ! Les textures apparaissent très détaillées et ne ralentissent en rien le jeu — on s'y croirait... Un frein à main se trouve également disponible, afin que vous puissiez négocier les épingles à plus de 200 km/h, dans les conditions les meilleures... On attend donc avec impatience la version définitive du jeu, d'autant que la bande-son promet. Les PC vont chauffer ! **François**

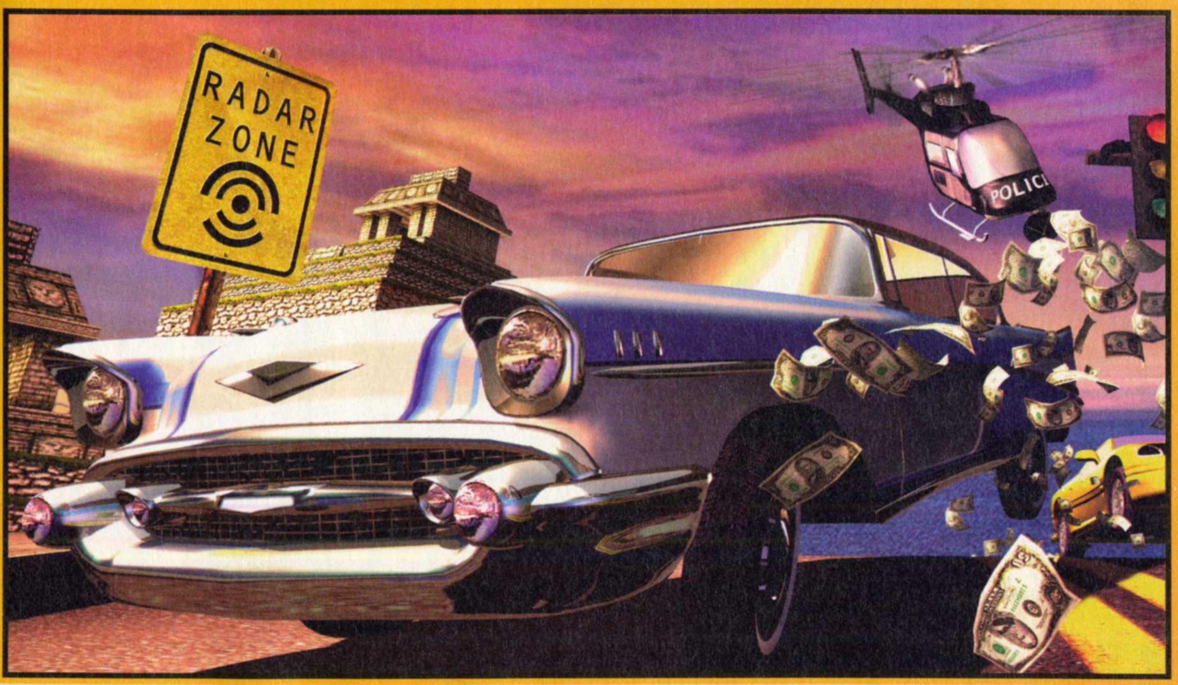
*1 - La décoration des voitures est laissée à votre discrétion...*
*2 - Ça ressemble à une Mercedes, mais ce n'est PAS une Mercedes !*
*3 - Les décors sont extrêmement détaillés.*
*4 - Les modèles de voitures sont très variés, allant des plus anciennes à des véhicules plus récents.*
*5 - Le petit pont de bois ne fait pas le poids face à Jaws...*

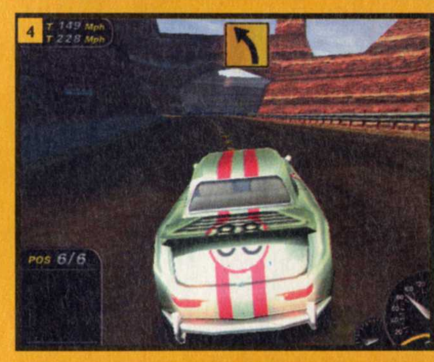














# V2000

Éditeur / distributeur : Utopia technologies / Take 2 interactive
Genre :simulation - Date de sortie : octobre 98

**DANS** le milieu des années 80, à une époque où le PC commençait tout juste à afficher péniblement 256 couleurs, Virus se présentait comme un jeu d'arcade des plus séduisants (il a même été déclaré meilleur jeu 16 bits en 1998 !).

L'idée était simple : un vaisseau devait empêcher des aliens de répandre un virus à la surface de la Terre (qui ressemblait à un damier à cause des limites des machines), mais toute l'originalité venait du pilotage de ce vaisseau, qui était aussi maniable qu'une savonnette (on craignait davantage l'écrasement au sol que la rencontre avec les extraterrestres). Et puis le jeu tomba dans l'oubli jusqu'à ce que Grolier, à la recherche de titres à fort potentiel, décide de dépoussiérer le mythe.

V2000 est donc une suite de Virus, mais dotée de tout ce qui fait un jeu PC moderne. Les graphismes sont maintenant tout en 3D, avec le support des cartes accélératrices, qui procurent des effets de lumière percutants et des décors mignons (les niveaux sous-marins sont de loin les plus beaux grâce à la déformation du paysage du fait de la réfraction, mais les niveaux polaires ou marécageux flashent aussi un max).

On pourra piloter le vaisseau de deux façons : soit à la manière d'un aéroglisseur assez conventionnel (donc tout en glissade), soit comme une sorte d'hélicoptère, mais en bien moins maniable (le fameux pilotage qui a fait la réputation du jeu). De plus, en l'équipant d'un bon lest, il sera possible d'aller sous l'eau...

Les créatures aliens qui répandent le virus seront aussi beaucoup plus nombreuses, variées et détaillées dans leurs animations (araignées, scarabées..), de même que les armes destinées à les combattre (canon à eau, missile à tête chercheuse, rayon laser — il y en a au total vingt-cinq environ). Il en existe même une fort sympathique, qui permet de prendre le contrôle d'une créature et de la piloter exactement comme un vaisseau, mais selon ses particularités ! Le maniement desdites armes ne manquera pas non plus de subtilité car des créatures seront immunisées contre certaines d'entre elles ou pourront en profiter (si l'on tire au laser sur un type bien déterminé d'aliens, ils en profitent pour se reproduire).

Excellent jeu d'arcade, V2000 ne manquera pas d'un côté stratégique éprouvé car, en parcourant les trente-six niveaux, il faudra sauver les Terriens en les ramenant à l'abri (en l'occurrence une usine) tout en empêchant le virus de s'étendre. Il sera donc nécessaire d'accorder la priorité à l'une de ces deux options, en sachant que le virus tue vos semblables et qu'un humain sauvé peut produire des armes plus perfectionnées ! De plus, si l'on se débrouille très bien en complétant un niveau rapidement ou en trouvant des passages dissimulés, on pourra atteindre des niveaux secrets encore plus difficiles.

V2000 fera sans doute plaisir aux amateurs d'arcade qui attendent encore des jeux du niveau de ceux de la PlayStation sur leurs PC.

*Jeff*



*1 - Bombardement d'une base terrienne : attention aux pertes humaines !*
*2 - Chaque humain ramené dans cette usine produira des équipements nouveaux pour le vaisseau.*
*3 - L'animation des ailes de ces créatures volantes est des plus réalistes.*
*4 - La surface écarlate n'est pas de la lave mais le virus en train de se propager.*
*5 - Les fonds marins constituent les plus beaux niveaux.*

# MONTEZUMA'S RETURN

Éditeur / distributeur : Utopia technologies / Take 2 interactive
Genre : simulation - Date de sortie : octobre 98

En ce moment, on baigne en pleine nostalgie avec la mise au goût du jour de vieux succès. Montezuma's Return fait partie de cette vague, puisqu'il est la suite du hit Montezuma's Revenge, sorti en 1984 sur Atari 800, puis sur Commodore 64, Colecovision, Apple II, etc. Pour vous donner une idée de sa diffusion, rappelons qu'il s'en est vendu six cent mille exemplaires à ce jour.

Il s'agit d'un croisement entre Mario 64 pour la 3D dépouillée et Tomb Raider pour l'inspiration des décors. Tel Indiana Jones, vous pénétrez au cœur d'un temple aztèque pour en piller les trésors. Une malédiction protège ce lieu sacré et vous devrez affronter de nombreux gardiens et des boss de fin de niveau.

C'est très orienté jeu de plates-formes et comme on est en vue subjective, c'est relativement déroutant au début (mais on s'y fait). Cette vue procure d'ailleurs de fortes sensations quand on saute ou qu'on est suspendu à une corde. Le moteur apparaît extrêmement fluide malgré la taille gigantesque des salles et exploite toutes les cartes 3D. Vous aurez même droit à une version optimisée pour les 3Dfx. Les actions se révèlent très variées : on peut se pendre à des cordes ou à des trapèzes pour franchir des ravins, faire des bonds de quinze mètres en sautant sur des tam-tams, nager tout en donnant des coups de poing ou de pied aux adversaires. On passe de phases de réflexe à la réflexion pure, afin de résoudre de petits puzzles ou des mécanismes — mais rien qui entraîne une prise de tête... La musique est très sympa et exotique au possible. Quant aux ennemis, plutôt coriaces, ils ne sont pas imbattables.

À vrai dire, je suis loin d'être vraiment fan de ce genre de jeu et je me suis surpris en train de me marrer comme un bossu au bout d'une heure. Il s'agit vraiment d'un produit à part entière et non d'un simple concept commercial, limité à l'exploitation du titre original.

*Luis*





# PEOPLE'S GENERAL

Éditeur / distributeur : Mindscape / TLC Usoft
Genre : Wargame - Date de sortie : Octobre 98

Après l'excellent Operation Panzer, Mindscape continue d'adapter son nouveau moteur de wargame Living Battlefield, cette-fois-ci à une période presque... contemporaine, puisque People's General met en scène une guerre hypothétique intervenant en 2005 et opposant la Chine à une coalition russo-américaine, pour la conquête de la Sibérie et d'anciens territoires réclamés par les Chinois. De fait, comme le jeu se déroule dans le futur, les troupes seront elles aussi hypothétiques mais tiendront compte de projets militaires actuels (la présence de nombreuses unités de tir à longue portée changera sûrement les tenants et les aboutissants de la stratégie).

Les cartes de jeu apparaissent toujours aussi belles et le moteur a été encore amélioré au niveau du brouillard de guerre : maintenant, il est possible de repérer une unité, sans toutefois parvenir à l'identifier (elle apparaît sous la forme d'un point d'interrogation), ou encore d'utiliser des bataillons de reconnaissance ayant pour fonction de dissimuler le reste des forces armées.

Enfin, le mode de jeu en réseau permettra aussi de jouer à quatre, ce qui est assez rare pour un wargame classique. Voilà, sûrement, un bon titre en perspective...

*Jeff*











# GRAND PRIX LEGENDS

ÉDITEUR / DISTRIBUTEUR : PAPYRUS / CENDANT
GENRE : SIMULATION - DATE DE SORTIE : SEPTEMBRE

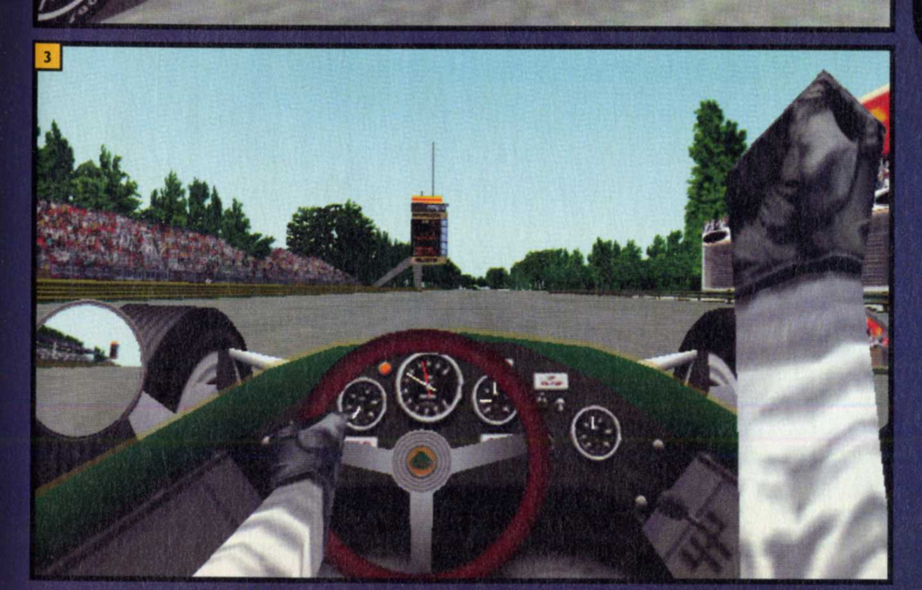


***POUR TOUS LES AMATEURS DE F1 QUI CONNAISSENT L'HISTOIRE DU SPORT AUTOMOBILE MAIS VEULENT JOUER AVEC DES MOYENS MODERNES, VOICI GRAND PRIX LEGENDS...***



Vidéo sur le CD





*1 - Les décors sont très fouillés, tout comme l'habitacle — dans lequel on peut même passer les rapports !*
*2 - À l'époque, les voitures étaient tout de même plus résistantes...*
*3 - Je vous ai tous grattés, minables que vous êtes !*
*4 - Les voitures sont entièrement réglables via ce menu.*

LA Formule 1 a évolué avec la technologie, mais certains regrettent le temps des départs en épi, moteur arrêté, et les grosses lunettes d'aviateur sur le visage des coureurs. Qu'ils se rassurent, Papyrus a pensé à eux ! Avec Grand Prix Legends, ils pourront revivre les moments forts de l'année 1967, restée dans les annales du sport automobile. Je vous rassure tout de suite, ce n'est pas parce que les voitures semblent des antiquités que les techniques employées dans le jeu sont primitives ! Bien au contraire... Un moteur 3D a spécialement été développé pour l'occasion, avec deux cent quatre-vingt-huit calculs à la seconde contre quinze auparavant et permet même d'avoir un habitacle en vraie 3D, avec levier de vitesses, compteurs actifs et tout et tout !

Les détails sont rendus avec une extrême vérité ; chaque circuit, chaque voiture et chaque pilote ont été restitués à l'identique, pour notre plus grand bonheur. Le jeu apparaît ainsi on ne peut plus réaliste et permet de s'immerger totalement dans l'atmosphère des courses automobiles de l'époque. Les impressions de conduite sont extrêmement bien rendues par les mouvements de la tête du pilote, en vue intérieure. Et les voitures réagissent comme il y a trente ans : vous devrez donc déployer tous vos talents de virtuose du volant pour les maîtriser. Le souci de précision des développeurs a été tel que toutes les cinématiques des suspensions ont été modélisées d'après les engins grandeur nature. Comme il s'agit d'une simulation, les freins ne sont pas en carbone, mais plutôt en liège, et les boîtes de vitesses pas séquentielles du tout. Certes, une boîte automatique traîne toujours dans un coin du paddock, mais il est certain que débrayer pour mieux passer les rapports, ça a son charme !

Les voitures se règlent, bien entendu, d'après les paramètres de 1967... N'oubliez pas que c'est une vraie simulation ! De quoi se prendre la tête pour ceux qui tiennent à gagner LE dixième qui manque... Les circuits raviront donc les nostalgiques : Monaco avec des trottoirs et des réverbères, Monza très étroit avec des grillages tous les deux mètres ; Spa, Zandvoort et le Grand Prix de France à... Rouen ! Mais comment faisaient Jim Clark, Graham Hill ou même notre Beltoise national pour sortir vivants de leur bolide ? Vous le découvrirez en vous convertissant, vous aussi, au GPL !

**François**

# TELLURIAN DEFENSE

Éditeur / distributeur : Psygnosis
Genre : arcade - Date de sortie : fin septembre

Le scénario d'introduction de Tellurian Defense est un mélange qui rappelle de manière étonnante (et tout à fait fortuite) un Deep Impact qui serait suivi d'Independence Day...
La Terre a pris une météorite sur le coin de la calotte et s'ensuit alors un raz-de-marée qui augmente considérablement le niveau des eaux. Alors comme si ça ne suffisait pas encore, on se fait envahir aussi par des extraterrestres malades, les Greys, à la recherche d'un médicament... Pendant que vous vous décarcassez l'hypophyse à trouver une solution, débarque pour faire ses emplettes une troisième espèce de petits hommes verts. Eux, ce sont les ressources qui les intéressent et ils ne voient en nous que du bétail sur pied !
Vous ne serez pas seul à combattre, puisque vous aurez jusqu'à quatre pilotes sous vos ordres. Ces derniers semblent un peu particuliers car il ne s'agit pas de véritables humains mais de clones — des robots organiques. Vous pourrez les upgrader, tout comme vos vaisseaux, en retrouvant des morceaux d'épaves ou en récupérant des dépouilles d'envahisseurs. Ces découvertes vous permettront de faire des recherches et d'augmenter ainsi le niveau de votre technologie pour l'exploiter du point de vue offensif ou défensif.
À bord de vos engins, vous traverserez des décors surprenants. Comme les eaux ont connu une crue considérable, vous aurez la possibilité de voir la statue de la Liberté baignant à moitié dans les flots et vous pourrez remonter la Cinquième Avenue en faisant jouer les sous-marins à votre engin polyvalent. L'action se situe entre celles d'un Wing Commander et d'un X-Wing, si ce n'est qu'on se trouve toujours dans un environnement terrestre. Il faudra attendre fin septembre pour pouvoir juger de la concrétisation de toutes ces idées...

Luis



# RED JACK — LA REVANCHE DES BRETHREN

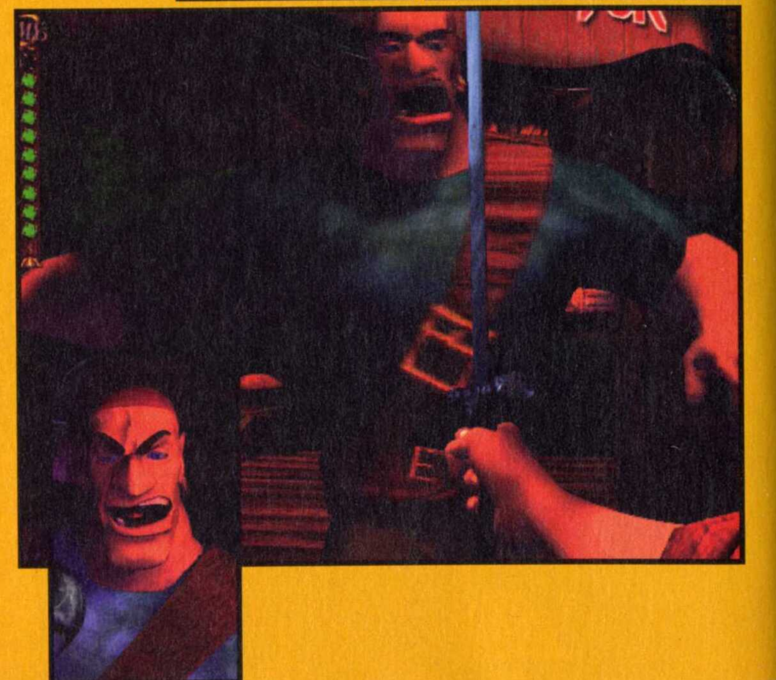
Éditeur / distributeur : Infogrames
Genre : aventure - Date de sortie : fin octobre





Si vous êtes amateur de beaux jeux d'aventure, vous allez être servi ! Red Jack vous entraîne dans le monde de la flibusterie anglaise du XVIIIe siècle. Le jeu bénéficie d'un développement très soigné, avec un moteur 3D parfaitement intégré aux décors, qui permet de se diriger dans les divers lieux et de tourner la tête à 360° — mieux que les hiboux ! Les graphismes apparaissent très chaleureux et les décors en profitent pleinement. L'aventure se constitue de différentes petites énigmes que vous aurez à résoudre au contact d'une vingtaine de personnages. Ces derniers bénéficient d'une animation remarquable durant les phases de dialogue. Leur intelligence permet de profiter d'une histoire non linéaire, offrant ainsi plusieurs issues au jeu.
L'histoire commence dix-huit ans auparavant, avec le vol d'une cargaison d'or par le pirate Red Jack. Trahi par on ne sait qui, il se fait attaquer et son bateau coule. Seuls Red Jack et trois de ses hommes réussissent à en réchapper. Les compagnons du frère de la côte survivent et se donnent rendez-vous dix-huit ans plus tard, à Lizard Point. C'est-à-dire chez vous ! Vous voici donc entrant dans la danse de la flibuste... Votre première mission : vous faire enrôler par le capitaine Justice (ancien compagnon de Red Jack). Pour ce faire, vous devrez lui apporter les preuves de vos capacités, à savoir un requin mort... Les énigmes sont assez simples à résoudre, du moins au début ; il vous faudra être bavard et parler avec tout le monde afin de glaner des infos. D'ailleurs, les dialogues ne manquent pas d'humour (pas seulement british, heureusement). Je rappelle tout de même qu'à cette époque, les écumeurs de mer anglais avaient pour ennemis jurés... les Français ! Déjà... Je ne sais pas si le choix du scénario va se révéler très judicieux sur le marché hexagonal mais il faut avouer que la réalisation semble excellente. Attendons donc la version française...

François





# asghan ASGHAN

Éditeur / distributeur : Grolier Interactive
Genre : Arcade / aventure - Date de sortie : fin septembre

Asghan est donc le prochain jeu d'arcade / aventure (largement inspiré des autres titres du genre) de Silmarils. Vous y incarnez Asghan, un prince guerrier qui part à la reconquête de son royaume perdu, afin de restaurer sa suprématie... Pour ce faire, il faudra vous cogner une soixantaine de monstres inspirés de l'Heroic Fantasy, au cœur de décors aussi divers que variés. Bien sûr, tout est en 3D, et les textures desdits décors apparaissent assez réussies et très détaillées. Le perso dispose d'une épée à deux mains et d'une arbalète de poing lançant différents types de flèches. L'action peut se dérouler en vue subjective ou en vue de dos, avec une caméra orientable à la souris ; suivant les situations, cela peut se révéler fort utile. La grande diversité des contrôles et des actions possibles permet de se déplacer absolument partout (nager sous l'eau, crawler en surface, grimper à la corde). En fait, le jeu se présente sous la forme d'une aventure continue (sans niveaux) et vous pouvez sauvegarder votre partie à tout moment. Revenons un peu sur les décors, qui sont très vastes, et permettent de se promener pendant des heures afin d'admirer le paysage et surtout de récolter les indices, objets, runes et potions qui vous feront avancer dans l'histoire. Asghan semble donc pourvu de tout ce qui fait un bon jeu. Attendons la version définitive pour confirmation...

*François*









# swat 2 POLICE QUEST SWAT 2

Éditeur / distributeur : Sierra / Cendant
Genre : stratégie - Date de sortie : fin septembre



Après le succès de Swat, Sierra récidive, toujours avec la collaboration de l'ancien chef de la police de Los Angeles Daryl Gates, et nous propose Police Quest Swat 2, qui utilise le même format de plateau, accompagné d'une quantité de détails impressionnante afin de rendre l'action encore plus réaliste. Vous incarnerez ainsi une centaine de vrais policiers du Swat, ou alors — nouveauté ! — les criminels... Ainsi, vous pourrez pénétrer dans l'esprit d'un délinquant (après avoir joué avec les policiers, tout de même !), et cela vous permettra d'employer des tactiques un peu plus sauvages qu'au moment où vous vous cantonniez au règlement et à la discipline dudit Swat. La richesse des commandes gouvernant les actions possibles, en fonction de votre équipement, assureront à ce jeu une énorme durée de vie, pour peu que vous possédiez le courage de braver la complexité apparente des menus. Chaque personnage étant doté d'une certaine intelligence artificielle, chaque nouvelle partie deviendra différente. Les scénarios proposés sont inspirés de véritables missions et les décors ont ainsi été modélisés sur mesure. L'aspect graphique très détaillé (en 3D isométrique), se révèle très agréable à jouer et il est bien sûr possible de zoomer, comme de se déplacer sur la carte très rapidement pour ne pas perdre de temps dans le feu de l'action. Le jeu en réseau a également été prévu, puisque vous pouvez donc incarner un policier ou un criminel et jouer dans vos propres niveaux. Le moteur de création de plateaux permet d'ailleurs de concevoir des levels aussi réalistes que ceux qui existent déjà et ce, assez facilement. Les amateurs du premier épisode seront, à coup sûr, enchantés par le second...

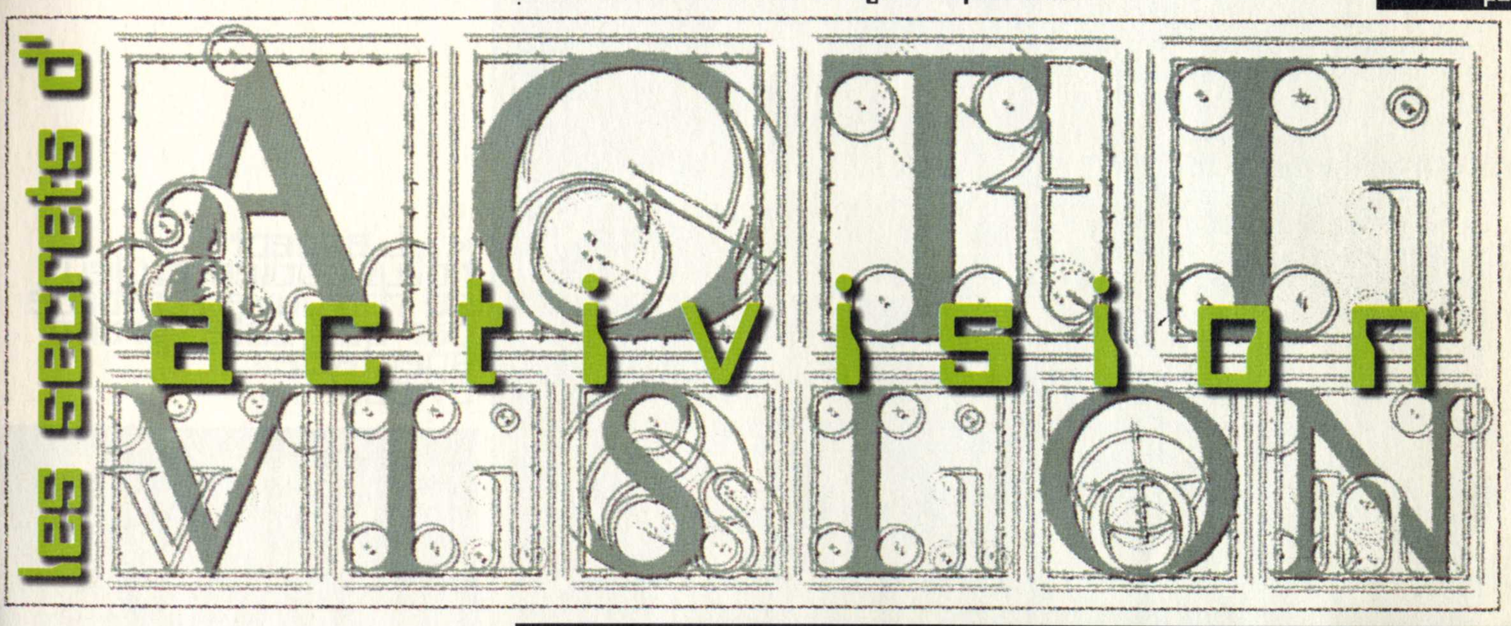
*François*



Invités à aller boire quelques pintes de ce qui est «good for us» en Irlande, nous en avons profité pour aller jeter un œil sur les derniers projets d'Activision. Ce que nous y avons vu nous a fait tourner la tête, bien plus que l'abus de bière brune ! Sin, Heretic II, Civilization : Call to Power ou Heavy Gear II, tout nous semble prometteur... La 3D temps réel constitue le mot d'ordre chez Activision et lorsqu'on voit de quoi sont capables leurs moteurs graphiques, on le comprend aisément ! N'oubliez pas de consulter les news pour en apprendre plus sur Interstate 82, Quake II Mission Pack, Beneath, Dark Reign II, Asteroids, Third World et Fighter Squadron...

par yann

# les secrets d'activision




## Sin

sortie : fin septembre

Ce jeu est sans conteste le projet le plus impressionnant d'Activision. C'est bien simple, il semble détenir tous les atouts nécessaires pour devenir la référence en termes de Doom-like, loin devant Unreal, Quake II et même Redneck Rampage (je plaisante...). Dans ce jeu, vous incarnez un flic en lutte contre des hordes de mutants, le colonel John R. Blade. Le patron de SinTEK est en effet en train de tester les effets d'une nouvelle drogue mutagène sur les habitants de Freeport et c'est à vous qu'incombe la difficile tâche de l'arrêter dans les délais les plus brefs.





### Encore un Doom-like ?

Pour réussir votre mission, il va de soi que vous devrez vous équiper en conséquence. Sin met donc à votre disposition tout un lot d'armes différentes : fusil à visée laser, bombes à retardement, mitrailleuse... Un attirail suffisamment puissant pour tout faire sauter. Ici, le maître mot est destruction : tout ce que vous voyez à l'écran peut être anéanti, pour peu que vous possédiez l'arme adéquate. Et cette puissance de feu hors du commun ne sera pas superflue, quand on connaît l'esprit retors de vos ennemis. Car si ce jeu exploite le moteur 3D de Quake II, il en a amélioré de nombreux points. Et en particulier l'intelligence artificielle de vos adversaires jurés... Ainsi, il n'est pas rare qu'un mutant, comprenant qu'il n'a aucune chance de survivre, s'enfuie pour se mettre à l'abri et trouver du renfort ! On comprend mieux sa réaction quand on sait à quel point Sin ne fait pas de cadeau : le jeu prend en compte la localisation de vos tirs. Ainsi, un impact dans la jambe fait certes mal, mais une rafale cadrée en pleine tronche tuera l'ennemi sur le coup... Autre bonne idée : pour venir à bout d'un bourrin armé d'un lance-missiles, face auquel vous n'avez que peu de chance de survivre, il suffit de lui tirer dans la main pour qu'il lâche son arme. Génial, non ?

«...Ici, le maître mot est destruction : tout ce que vous voyez à l'écran peut être anéanti...»



## C'est Hollywood !

Les développeurs de Sin ont vraiment décidé de créer le meilleur jeu d'action 3D qui soit. Bâti autour d'un véritable scénario, ce titre ne se contente pas de vous fournir un vague prétexte à buter du mutant à longueur de niveau. L'histoire vous est relatée par le biais de séquences cinématiques en 3D temps réel, vous plaçant directement dans la peau du héros et vous impliquant dans l'histoire. Ensuite, le tout apparaît vraiment construit comme un film et vos faits et gestes en modifient le déroulement. Vous ne verrez pas la même chose selon que vous exécutez telle ou telle action. Au début du jeu, par exemple, vous devez délivrer des otages retenus dans une banque. Vous êtes à bord d'un hélicoptère et devez vous poser sur le toit de l'immeuble. Problème : trois types armés de lance-roquettes y sont déjà postés. Si vous parvenez à les abattre, vous pourrez vous poser en toute tranquillité et entrer dans la banque sans vous faire repérer, histoire de vivre un remake sanglant de Piège de cristal. Si vous échouez, votre hélico atterrira dans la rue et là, il faudra affronter vos ennemis de front, ce qui se révèlera nettement moins reposant, puis libérer les otages dans le mouvement. Selon que vous réussirez ou non cette mission, vous verrez plus ou moins de mutants dans les niveaux suivants. Eh oui, ces otages risquent de passer entre les mains de la SinTEK, une perspective qui n'enchante vraiment personne. Plus tard, vous aurez le choix de faire ou non sauter un barrage. Si vous le faites, vous accèderez à des niveaux différents — les supérieurs en l'occurrence. En revanche, certaines pièces seront inondées et donc hors de votre portée.

L'aspect hollywoodien du jeu se retrouve renforcé par son côté «grand spectacle» évident. Ainsi, vous traverserez une jungle à bord d'une Jeep : le jeu ressemble alors à un shoot en 3D, avec des explosions partant dans tous les sens. Six environnements différents vous seront proposés, divisés en plusieurs sous-niveaux gigantesques. Le nombre d'interactions avec le décor apparaît d'ailleurs assez phénoménal. On parlait plus haut des destructions de masse mais on ne peut résumer Sin à cela, puisqu'on pourra utiliser des véhicules et des ordinateurs... Vous dénicherez donc des mots de passe qui vous permettront de vous connecter et d'en apprendre plus sur la SinTEK. Après cette description, vous devez commencer à vous ronger les ongles d'impatience car il est évident que ce jeu deviendra l'un des meilleurs, sinon LE meilleur du genre !







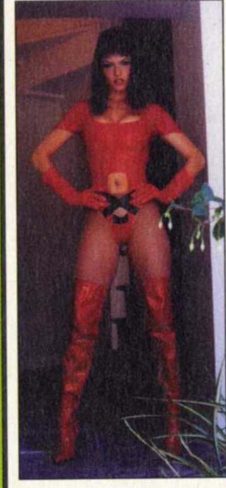





«... L'aspect hollywoodien du jeu se retrouve renforcé par son côté «grand spectacle» évident...»



*Richard Gray, subjugué par le P.-D. G. de SinTEK, derrière lui.*



# Heretic II

sortie : novembre

Heretic, Hexen, Hexen II et finalement, Heretic II... Cette série aura connu toutes les améliorations techniques, passant du mode Doom au mode Quake II, pour devenir, finalement, un jeu d'arcade 3D où l'on voit le personnage sous toutes les coutures. Tomb Raider est décidément attaqué sur plusieurs fronts et son heure de gloire semble révolue...





«...Heretic II fait bénéficier le personnage principal d'innovations certaines mais ne s'arrête pas en si bon chemin...»



*Dan Freed, de Raven Software, bouge beaucoup moins que Corvus.*

## Arts martiaux

Corvus est donc de retour, mais cette fois en 3D. Si l'on passe d'une vue subjective à une vue à la «troisième personne», c'est pour permettre au personnage de disposer de plus de mouvements. Et quand on voit le résultat, on se dit que le jeu en valait la chandelle ! Lorsqu'on ne fait rien, on voit Corvus chasser les mouches ou se gratter, signe avant-coureur de la peste qui décime la cité dans laquelle il se retrouve. Mais il n'est pas là pour se la couler douce et les programmeurs l'ont doté de facultés à faire pâlir d'envie Jacky Chan : il est capable, bien sûr, de marcher, de courir, sauter, de se rattraper au bord des toits, de réaliser divers saltos, de faire des moulinets avec son bâton et même de s'en servir comme d'une perche pour rebondir sur les murs. Cette dernière action, très spectaculaire, se révèle très commode pour se retrouver derrière des poursuivants ! Mais Corvus ne pratique pas que les arts martiaux, loin de là... Il dispose aussi d'un bâton magique qui lui sert de mitrailleuse et d'un arc qui tire des traits de feu. La magie impose encore sa présence et notre héros sera capable de lancer divers sorts : boules de feu, explosion d'énergie et même téléportation !

## Arts graphiques

Heretic II fait bénéficier le personnage principal d'innovations certaines mais ne s'arrête pas en si bon chemin. La première qualité du jeu se manifeste sur ces captures d'écran : il est magnifique... Il faut dire qu'il tire parti de la puissance des cartes accélératrices du marché et nous propose des graphismes 24 bits (millions de couleurs) et une animation extraordinaires. Le corps de Corvus est en effet «divisé» en deux parties, le haut et le bas. Cela permet d'obtenir des mouvements extraordinairement réalistes lorsqu'on le fait regarder dans toutes les directions (avec la souris). Cela dit, plusieurs caméras seront disponibles, nous donnant tour à tour l'impression de jouer à un jeu à la Tomb Raider ou à un remake impressionnant d'Alone in the Dark.

Mais les améliorations ne se cantonnent pas à l'habillage, puisque le déroulement même du soft a évolué. Bonne nouvelle, donc, l'accent a été mis sur l'action. Contrairement à ce qui se passait dans Hexen II, on n'aura pas à revenir sans cesse en arrière, dans des régions dépourvues de monstres, ce qui apparaissait somme toute plutôt ennuyeux. De plus, les énigmes seront moins hermétiques et les joueurs cesseront de plonger dans un abîme d'incompréhension devant les missions à accomplir. Enfin, les monstres disposeront de comportements personnalisés : les troupes effectuant des rondes ne poursuivront pas forcément Corvus, alors que des espèces de vélociraptors sauteront de plate-forme en plate-forme pour l'encercler et en venir à bout.

La partie Multijoueur n'a pas été oubliée et l'on retrouvera avec plaisir les modes Death Match et Flag Capture, si chers aux amateurs de Quake II. On notera d'ailleurs que le moteur 3D de ce dernier aura servi à nous proposer des jeux d'action vraiment excellents !

Reportage

# Civilization: call to power

sortie : décembre

Pour ceux qui l'ignoreraient encore, Civilization se présente comme un jeu de stratégie par tour. Mais pas comme un wargame... Ici, tout est pris en compte : la politique, l'économie, la puissance militaire, le soutien du peuple, la science... Il faut traverser les époques pour créer sa propre civilisation et lui faire dominer le monde. Civ. 2 date déjà de deux ans et les améliorations qu'il apportait par rapport au premier semblaient vraiment mineures, décevant en cela les puristes accros au hit de Sid Meier, sorti en 94. Les fans de la série restaient donc sur leur faim.

Sid Meier étant parti vers de nouvelles aventures, l'équipe de développement a tout repris depuis le début : intelligence artificielle, moteur graphique, graphismes — tout a été reconstruit. Elle vise à créer un jeu de gestion planétaire réellement passionnant, complexe et profond, mais restant simple d'accès. Le scénario débute 4 000 ans avant notre ère, pour se terminer aux environs de l'an 3000, ce qui nous permet de modifier réellement l'Histoire. Imaginez le nombre de stratégies possibles ! Et la politique aura un impact significatif sur le développement de votre civilisation. Si vous adoptez un régime théocratique, vous pourrez par exemple tenter de convertir une ville ennemie à votre religion. Si vous y parvenez, ces nouveaux fidèles se révéleront une source de revenus substantiels. L'ennemi pourra alors tenter de mettre fin à cette subtile attaque en instaurant l'Inquisition, ce qui ne le rendra pas franchement populaire auprès des habitants ainsi opprimés. Plus fort encore, si quelqu'un venait à vous attaquer, vous, le représentant de leur religion, il s'attirerait les foudres des villes qui vous sont moralement acquises ! Bien sûr, vous pouvez tout aussi bien choisir le capitalisme le plus dur ou encore l'écologie... Nouvelles idées, plus grande profondeur, jeu en Multijoueur vraiment bien conçu : Civilization Call to Power est donc plus qu'une suite et mérite toute notre attention.





«...Civilization Call to Power est donc plus qu'une suite...»



*Cecilia Baragas a de quoi étonner Sid Meier...*

# Heavy gear II

sortie : décembre

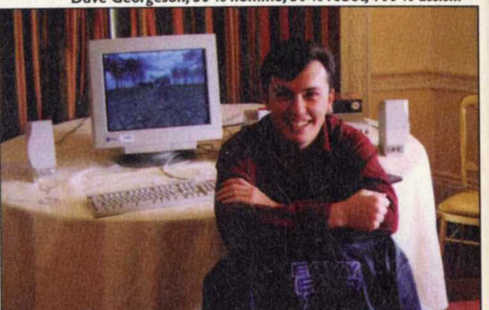
Activision repart sur des bases saines avec une toute nouvelle équipe et un nouveau moteur 3D. Ce dernier n'a pas seulement bénéficié de quelques corrections et s'appuie désormais uniquement sur les cartes d'accélération 3D. En effet, Heavy Gear disposait d'une version software, très gourmande en termes de temps processeur et cela aux dépens de l'intelligence artificielle. À présent, tous les délires graphiques sont permis, sans que les ennemis se contentent du rôle ingrat de boîtes de conserve mobiles.

Le joueur se retrouvera donc aux commandes d'un Heavy Gear, robot de cinq mètres de haut, à la tête d'une escouade. Les missions à effectuer, au nombre de quarante, vous emmèneront en forêt, sur des terrains volcaniques, dans des régions enneigées et même au cœur de centres urbains. Pour diriger l'escouade, on dispose d'une carte stratégique où chaque robot est représenté. Il suffit de cliquer sur l'un de ces coéquipiers pour l'envoyer à un poste bien précis, ce qui se révèle très pratique et efficace. Le robot peut toujours courir et utiliser de petites roulettes pour atteindre une plus grande vitesse, mais il peut accomplir bien plus à présent : s'accroupir, s'allonger, ramper et même se cacher sous l'eau. Imaginez le nombre de stratégies empreintes de fourberie dont on va disposer !

Le fun sera à la hauteur des espérances des fans les plus exigeants en Multijoueur. Trois modes de jeu différents vous seront proposés : aux classiques Death Match et Capture de Drapeau s'ajoutera le mode Survie, dans lequel vous devez récupérer une balise (qui indiquera votre position aux autres joueurs) et rester en vie le plus longtemps possible. Vivement qu'on l'ait entre les mains, celui-là !

«...Le fun sera à la hauteur des espérances des fans les plus exigeants...»

*Dave Georgeson, 50 % homme, 50 % robot, 100 % assis...*







# LES TESTS

## où l'on vous apprend comment ça marche

Vous savez que dans PC Soluces, on est aux petits soins pour vous, qu'on vous bichonne les pages pour les rendre plus agréables à vos petits yeux de lecteurs, fatigués par une longue journée de labeur.

Bon, en gros, des pages et des pages de tests vont suivre — la hantise des attaché(e)s de presse et le meilleur moyen pour vous de savoir quels sont les jeux à acheter de toute urgence et ceux à fuir comme la peste (les daubes...).

Les jeux sont plus ou moins classés en trois catégories : excellent, bon et foutage de gueule... Un titre excellent aura droit à un traitement de faveur : plusieurs pleines pages bourrées d'illustres montées avec créativité par Olivier (c'est très vrai... NdO), notre maquettiste. Ce type de jeu obtient généralement une note globale située aux alentours de 85 % et deux notes sur cinq étoiles, l'une pour l'intérêt (plaisir cérébral) et l'autre pour la réalisation (plaisir des yeux). Un titre excellent bénéficie même de deux avis de testeurs — c'est vous dire si le test se révèle scientifique !

Les bons jeux se contentent d'une note globale située autour de 75 % et si l'on excepte le nombre de pages un peu inférieur, ils subissent le même traitement délicat de la part d'Olivier (certes... NdO). Et comme on ne vit pas dans un monde parfait, restent les jeux moyens, médiocres ou même complètement nuls, qui tombent en dessous de 70 %. Ils ont droit à un quart de page (à tout casser !) monté à la chaîne par un Olivier crevé (et ma main dans ta gueule, elle est crevée ? NdO) qui regarde sa montre (je m'occupe de ton cas mon gars.... NdO)... Enfin, comble du raffinement, vous verrez dans les pages de tests des icônes qui vous permettront d'appréhender tout de suite de quel type de jeu il s'agit et de quelle machine il a besoin pour tourner. L'icône à surveiller le plus étant celle du CD-Rom car elle vous indique que vous trouverez aussi sur ledit CD-ROM un complément d'information (vidéo, démo...).

Voilà, c'est simple — non ?

RETROUVEZ PC SOLUCES CHAQUE MOIS. PROCHAIN NUMÉRO LE 29 SEPTEMBRE (MILLE NEUF CENT QUATRE-VINGT DIX-HUIT)

Voici la liste des icônes de genre et leur signification


**JEU D'ARCADE :** 0% DE RÉFLEXION, TIR DANS LE TAS — POUR LES BOURRINS !


**JEU D'ARCADE / AVENTURE :** TOMB RAIDER, DEATHTRAP DUNGEON, DIE BY THE SWORD, MAIS PAS SEULEMENT EN 3D — MÊME SI LÀ, JE N'AI PAS D'EXEMPLE (AH SI, TENEZ : LBA 2...).


**JEU DE COURSE :** PAS AVEC LE CADDIE MAIS AVEC DES ENGINS À MOTEUR QUI SONT RAPIDES ET PAS RÉALISTES — GENRE SCREAMER RALLY, MOTORHEAD, RED LINE RACER...


**DOOM-LIKE :** JEU DE TIR EN VISION SUBJECTIVE TRÈS VIOLENT — ALLEZ, J'EN METS TROIS : QUAKE II, JEDI KNIGHT, DUKE NUKEM 3D...


**JEU DE RÉFLEXION :** 0% D'ACTION, TOUT DANS LA TÊTE DERRIÈRE DES LUNETTES — REPRÉSENTÉ PAR MYST OU SAFE CRAKER.


**JEU DE RÔLES :** GESTION DES CARACTÉRISTIQUES, LIBERTÉ TOTALE DES MOUVEMENTS (TESTÉS PAR JEFF). EX. : FALLOUT, LANDS OF LORE 2...


**SIMULATION :** JEU SE RAPPROCHANT DE LA RÉALITÉ (FLIGHT UNLIMITED 2, F1 RACING SIMULATION — MAIS PAS PROST GRAND PRIX !).


**SPORT :** DES GARS QUI TRANSPIRENT EN ÉQUIPE (FIFA 98, NBA '98, NHL '98 — DONC UNE VERSION PAR SAISIE, RENTABLE POUR L'ÉDITEUR...).

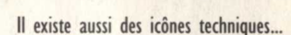

**STRATÉGIE / WARGAME :** PROCHE D'UN JEU DE PLATEAU, SE DÉROULANT PAR TOUR, AVEC DES MENUS PARTOUT (PANZER GENERAL, HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2, INCUBATION, CIVILIZATION II).


**STRATÉGIE TEMPS RÉEL :** GENRE ULTRA-POPULAIRE, Y EN A DES TONNES (STARCRAFT, ALERTE ROUGE, DARK COLONY, TOTAL ANNIHILATION...).


**GESTION :** OÙ LE BUT EST DE PROSPÉRER ET DE SE DÉVELOPPER (SETTLERS 2, SIM CITY 2000, CAESAR 2, DUNGEON KEEPER...).

**DIVERS :** TOUT CE QUI NE RENTRE PAS DANS LES CATÉGORIES PRÉCÉDENTES !




Il existe aussi des icônes techniques...

NOMBRE DE JOUEURS POUVANT JOUER EN SIMULTANEMENT **SUR LE MÊME PC.**


NOMBRE DE JOUEURS POUVANT JOUER EN **RÉSEAU LOCAL.**


NOMBRE DE JOUEURS POUVANT JOUER **VIA INTERNET...**


TYPE DE **PROCESSEUR** MINIMUM RECOMMANDÉ POUR JOUER.

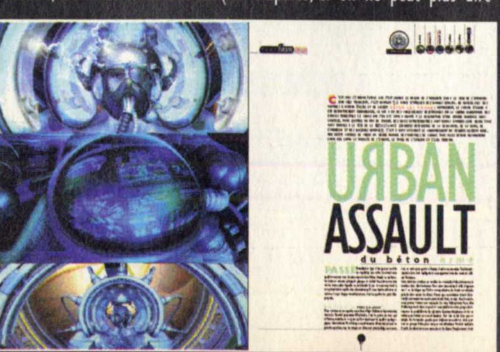

INDIQUE SI LE JEU SUPPORTE LES **CARTES ACCÉLÉRATRICES 3D** ET SI OUI, LESQUELLES. IL EXISTE TROIS CATÉGORIES : 3DFX (VOODOO GRAPHICS, VOODOO 2 ET VOODOO RUSH), POWER VR ET DIRECT3D (TOUTES LES CARTES ACCÉLÉRATRICES SUPPORTANT DIRECTX, SOIT LA QUASI-TOTALITÉ).




QUAND VOUS VOYEZ CE LOGO, ALLEZ JETER UN ŒIL AU CONTENU DU CD. VOUS Y TROUVEREZ DES VIDÉOS, DES IMAGES ET PLEIN D'AUTRES CHOSES EN RAPPORT AVEC LE JEU TESTÉ.

### LE JEU DU MOIS

Difficile de déterminer quel est le jeu du mois car Microsoft nous a sorti Motocross Madness et Urban Assault, deux titres excellents (les crapules, si on ne peut plus dire du mal d'eux, on va s'ennuyer ferme !). En départageant à l'arraché ces deux jeux, on constate qu'Urban Assault l'emporte tout de même d'une courte tête car il permet pour la première fois d'exploiter à fond le joystick à retour de force (de Microsoft — décidément, j'ai l'impression de rédiger un encart publicitaire...), ce qui a provoqué chez Rodolphe une excitation de l'avant-bras qui le rendait béat d'admiration (?!?). Mais de toute façon, même sans cet outil «ludo-masseur» hors de prix, le jeu reste génial et voilà donc une première place bien méritée...













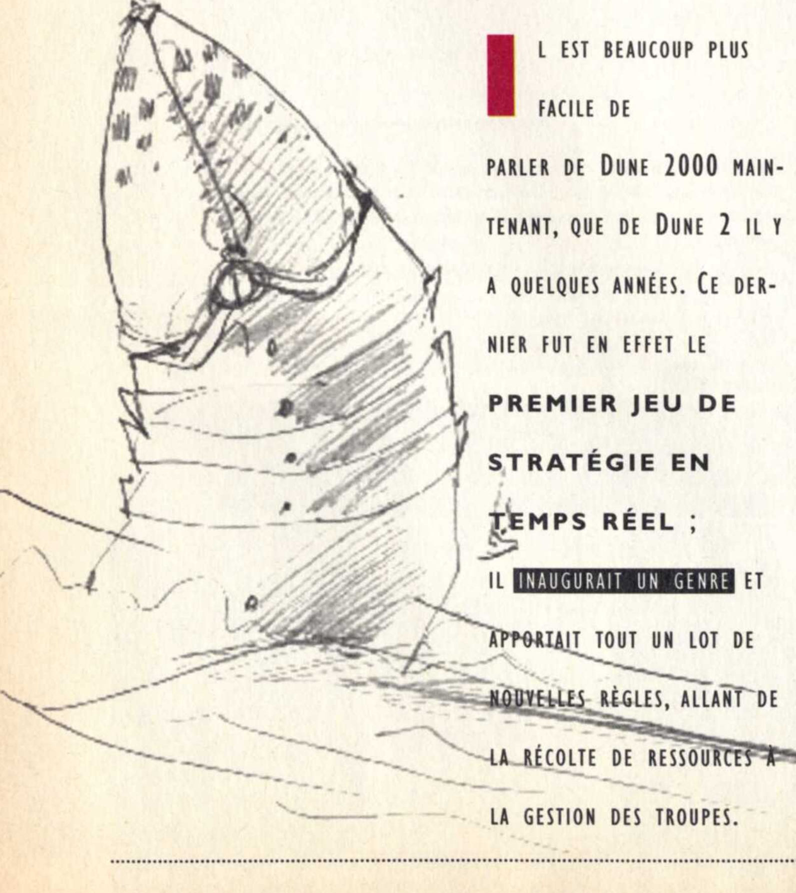







## relookage exceptionnel

# DUNE 2000



IL EST BEAUCOUP PLUS FACILE DE PARLER DE DUNE 2000 MAINTENANT, QUE DE DUNE 2 IL Y A QUELQUES ANNÉES. CE DERNIER FUT EN EFFET LE **PREMIER JEU DE STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL** ; IL INAUGURAIT UN GENRE ET APPORTAIT TOUT UN LOT DE NOUVELLES RÈGLES, ALLANT DE LA RÉCOLTE DE RESSOURCES À LA GESTION DES TROUPES.

LA technique a évolué mais les règles demeurent à peu près les mêmes. Maintenant, on les connaît très bien puisque ce genre s'est considérablement enrichi : Command and Conquer, Warcraft (I et 2), Alerte Rouge, Dark Reign, Dark Colony, Starcraft et surtout Total Annihilation... Chaque produit se voit enrichi d'un ou parfois deux add-ons. L'univers de Dune (et de Frank Herbert, donc), apparaît sans conteste comme celui qui s'intègre le mieux à un jeu de ce type. En effet, en guise de ressources, on a bien sûr l'épice, à récolter avec des moissonneuses ; pour obtenir de l'énergie, on bâtit des pièges à vent. Et les unités du jeu peuvent être menacées à tout moment par un ver des sables. Voilà les bases du scénario et on les retrouve aussi dans le livre.

Concrètement, comment se déroule une partie, dans les niveaux avancés (au début, cela semble assez tranquille...) ? Eh bien, vous déployez une base qui vous servira à créer toutes vos futures structures. Vous posez des dalles pour fixer ces bâtiments. Si vous ne le faites pas, les structures auront déjà été à moitié détruites quand vous les placerez. Il vous faudra très rapidement obtenir de l'électricité en installant un piège à vent. La priorité à ce niveau consiste à défendre car les ennemis ne tarderont pas à se pointer. Installez une caserne, qui vous permettra de produire des fantassins mais surtout d'avoir la possibilité de construire des tourelles de défense. Elles se révèlent assez coûteuses en électricité mais il vaut mieux défendre une base avec des tourelles qu'avec des unités mobiles. Si une tourelle se prend un mauvais coup, vous pouvez la réparer — pas l'unité mobile. Enfin si, mais plus tard, au moyen d'une structure spécifique, le centre de réparation... Une fois que la base est bien défendue (capable de repousser les attaques ennemies les plus violentes sans inquiéter aucune de vos structures), il est temps de penser à prendre de l'ampleur. C'est-à-dire construire tout ce que vous n'aviez pas élaboré jusqu'à présent : des silos, pour stocker l'épice, un chantier de véhicules lourds, d'autres moissonneuses pour récupérer de l'épice plus rapidement, des usines de véhicules évoluées, des transporteurs (ils déposent vos moissonneuses sur un champ d'épice et viennent la rechercher), et, si c'est possible, un palais. Ledit palais vous permet d'obtenir les armes spécifiques à votre famille. Les Atréides pourront ainsi obtenir des Fremen, les hommes du désert. Les Harkonnen pourront vous envoyer un missile atomique sur le coin de la base, ça fait toujours très, très mal. Les Ordos, quant à eux, envoient des saboteurs. S'ils pénètrent dans une de vos structures, elle est purement et simplement anéantie...

Ensuite, il sera temps de penser et de passer à l'offensive. Les objectifs de mission apparaissent très souvent similaires : il faut nettoyer la carte de toutes les unités ennemies. Dans Dune 2, c'était systématique-

*«... il faut nettoyer la carte de toutes les unités ennemies...»*

1

2

3

4

5

7

6

8

10

9



ment ça. Parfois, il vous faut protéger une structure spécifique ou vous emparer d'une autre, éviter la destruction d'un sietch fremen. Enfin, de toute façon, ça passe quand même par la destruction de la base ennemie. Pour raser une base en beauté, il n'existe pas trente-six solutions, il faut construire à outrance les véhicules à la capacité de destruction la plus impressionnante. Il se révèle aussi nécessaire de savoir quels sont les points faibles et les points forts de chaque véhicule, et de combiner les attaques en pensant à leurs différents talons d'Achille. En fait, si un véhicule convient à merveille à la destruction de structures, il ne sera pas forcément capable de tuer de simples fantassins — à moins de leur rouler dessus, bien sûr ! Si vous envoyez une quinzaine de vos plus gros tanks sur une base ennemie, pensez toujours à appuyer l'attaque par le biais d'un petit soutien de protection qui essaiera d'éliminer les troupes ennemies s'opposant à votre irruption dans la base. Ou alors créez des diversions... D'une manière générale, cela se passe toujours de la même façon et l'attaque d'une base se fera en plusieurs temps : vous enverrez d'abord des unités au casse-pipe sans détruire un seul bâtiment ; en effet, l'assaut sera alors repoussé par toutes les unités présentes dans ladite base, qui seront attirées par vos véhicules comme de la ferraille par un aimant. Des dizaines de véhicules vous bloqueront, parfois même une cinquantaine ! Viendra le moment de la grosse contre-attaque ennemie... Toutes les unités adverses convergeront alors vers votre base (logique, pas toujours très subtil, mais assez efficace).

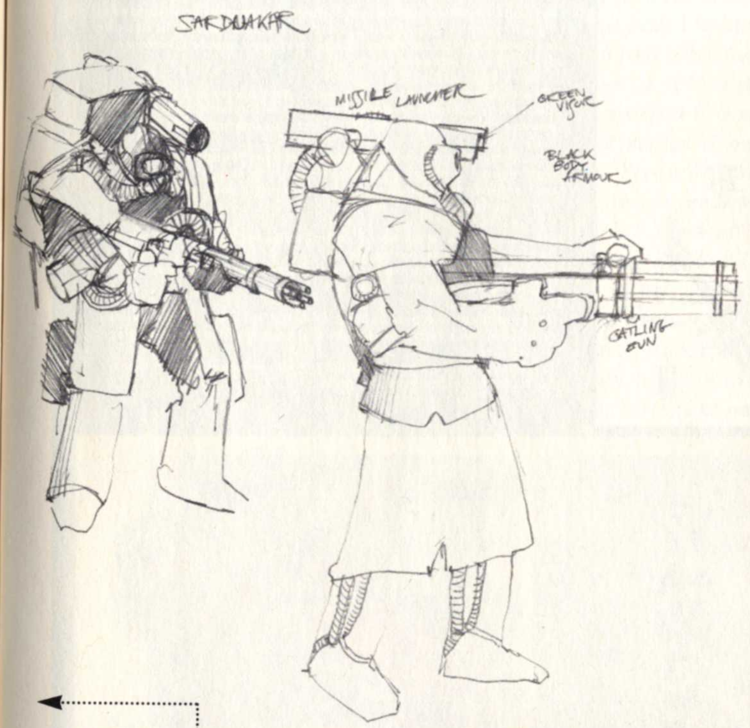
Après tout ce massacre, on revient à son point de départ ; mais curieusement, l'ordinateur ne reconstitue plus ses troupes très vite (enfin, ça dépend du niveau de difficulté...). Vous pouvez prendre l'avantage, reconstituer une grosse armée et envoyer un nouvel assaut, qui sera cette fois plus constructif et plus efficace.

## Des différences notables

En recevant ce titre, je me suis dit : «Bon, Dune 2000, c'est Dune 2 + Alerte Rouge et c'est tout... Pas de différence fondamentale !» Il faut dire que tout ce que l'on avait pu entendre à son propos, c'était : «Les programmeurs ont voulu conserver l'esprit du jeu original intact. Il n'y aura pas de nouvelles unités, pas de modifications majeures.» Cela dit, en prenant en main cet Alerte Rouge bis, on se passionne immédiatement. Les quelques modifications apparaissent excellentes. Vous n'allez peut-être pas en revenir mais ça y est : les moissonneuses ne sont plus conduites par des crétins dont le Q.I. est en dessous de 20. Des problèmes subsistent encore (les moissonneuses vont souvent faire la récolte dans le champ qui se trouve juste à l'endroit du champ de bataille) mais la danse effrénée de ces véhicules autour de la raffinerie, c'est terminé ! Elles attendent patiemment leur tour, sans bouger. Voilà déjà un point positif qui n'est pas négligeable. Quand on jouait à Dune 2, on était un peu dégoûté quand on jouait avec les Atréides ; ces abrutis ne tiraient pas sur le ver, par défaut, mais se faisaient tout de même avaler quand ce lombric géant se trouvait à proximité. Maintenant, ils tirent et le tuent provisoirement. On pouvait regretter aussi le manque d'efficacité des Fremen, censés être l'unité ultime, obtenue avec le palais. En face d'un char, ils se faisaient rouler dessus comme n'importe quel autre fantassin. Là, quand ils ne sont pas au contact ou en train de tirer, ils sont... invisibles. C'est la même chose pour l'espion ordo, qui disparaît de notre vue par intermittence. Quand il est trop près d'une de vos unités, il redevient tout de même visible. Il réagit donc un peu comme l'espion d'Alerte Rouge au contact des chiens. Et puis interviennent toutes les améliorations dues à l'utilisation du moteur d'Alerte Rouge : on sélectionne autant d'unités qu'on veut, on forme des groupes et on construit comme un malade !

*Les moissonneuses ne sont plus conduites par des crétins dont le Q.I. est en dessous de 20.*






*1 - Une attaque aussi massive que celle-ci est fatale. À moins d'avoir défendu à outrance...*
*2 - Là, pas de spatioport. Il faut construire toutes les unités à la main.*
*3 - L'entrée est bien gardée. Et il suffit de s'approcher pour voir dix fois plus d'ennemis.*
*4 - Un assaut doit être plus solide que cela. Cette unité sera anéantie dans les cinq secondes.*
*5 - Arrivée du vaisseau contrebandier. Il vous apporte une commande de véhicules.*
*6 - Là, ils peuvent venir...*
*7 - Avec autant de transporteurs, on peut rapidement faire revenir une grosse armée abîmée au combat.*
*8 - Le temple des Atréides vous fournit des Freemen, invisibles.*
*9 - La plate-forme de réparation remet très rapidement en état les véhicules.*
*10 - Attaquer les moissonneuses ennemies est une stratégie payante.*

### Des milliers de pages

*L'univers de Dune créé par Frank Herbert est très détaillé mais en retirant les considérations superficielles (???), on peut tenter de tout résumer en une vingtaine de lignes.*
*La galaxie est énorme et dirigée par l'Empereur. Chaque planète la composant se trouve sous la domination d'une famille noble. Deux de ces familles sont particulièrement importantes dans l'histoire : les Harkonnen (les méchants) et les Atréides (les bons). Voilà qui semble assez manichéen. La planète la plus à considérer de toute la galaxie est Arrakis (aussi appelée Dune) car son sable contient de l'épice, une substance permettant de voyager dans la galaxie et de voir le futur (c'est du résumé express). Les Harkonnen dirigent Dune mais l'Empereur a décidé de la céder aux Atréides. En fait, il s'agit d'un complot contre ces derniers. Les Harkonnen ne sont pas très bien vus de la population de Dune et décident de saboter toutes les installations en partant. Des opérations de terrorisme sont aussi lancées contre les nouveaux venus et le duc Atréides y laisse la vie. À terme, le but de l'Empereur est de faire revenir les Harkonnen sur Dune comme des héros. Mais c'est compter sans le prince Paul Atréides, qui sera considéré comme le Muad'Dib — l'Elu — aux yeux des Fremen, les autochtones de Dune. Du coup, l'Empereur et les Harkonnen seront renversés...*
*Rodolphe peut résumer tout cela encore plus vite : c'est l'histoire d'un mec victime du complexe d'Œdipe et Sting il meurt à la fin... Beau boulot, Rodolphe !*

## sur vos Écrans

Je rappelle que dans Dune 2, on ne pouvait pas construire plus de vingt-cinq unités (on avait néanmoins la possibilité d'en commander au spatioport pour en avoir davantage), ni excéder soixante-quinze structures. Et on ne pouvait pas non plus posséder plus de 65 536 crédits. De plus, il y existait quelques bugs, comme ceux auxquels était soumis le spatioport, justement (parfois, il ne fournissait plus de véhicules pendant un certain temps, puis vous donnait tout d'un seul coup...). Là, cette structure marche très bien et l'utiliser à outrance vous fera gagner bien des parties. Mais là où Dune 2000 se démarque nettement, c'est par ses options Multijoueur. On pourra en effet jouer en réseau local, à huit. Mais aussi sur Internet, à trois au minimum (mais on ne sait pas le nombre maximal de joueurs pour l'instant).

### Du Lynch ?

Dune 2000, c'est aussi de nombreuses vidéos, enfin du CD-Rom plutôt que de la disquette. Les voix françaises sont exceptionnelles, à une ou deux exceptions près. Mais bon, on est maintenant habitués à ces petites contraintes. Les vidéos interviennent entre chaque mission et les mentats vous tiennent au courant de la situation géopolitique de la planète. Quand vous choisissez les Atréides, l'aventure devient assez intéressante, puisque vous constatez que les Fremen se rallient à votre cause petit à petit. Mais ce n'est pas sans mal car pendant une des missions, votre mentat se retrouvera avec un couteau sur la gorge. C'est une Fremen (ça se dit, Frewomen ?) qui vous donnera l'ordre d'annihiler les Ordos ! Après cette mission, votre cause et celle des Fremen ne font plus qu'une. Mais au début du jeu, ils vont même jusqu'à vous tirer dessus et vous êtes chargé de les protéger. Il faut donc ne pas trop s'approcher !

Côté Harkonnen, c'est tout aussi mouvementé. Ils sont fourbes et cruels, dans le livre comme dans le film...Eh bien là, c'est pareil ! Fait plus important, on retrouve bien l'histoire du premier livre (voir encadré) et leur dégoût de devoir quitter Arrakis et laisser les Atréides. Leur désir de vengeance est total. Ils tuent, torturent et certaines scènes apparaissent assez gore. Le mentat est un drogué fini — quand même pas comme un cycliste, mais pas loin.

Les Ordos, une race qui ne figure pas dans les livres d'Herbert, sont censés être des marchands à la technologie très avancée. C'est du moins ce que nous avait appris Dune 2. Dans les vidéos, on s'aperçoit qu'ils sont encore plus cruels que les Harkonnen. On pourrait même dire qu'ils sont étranges. S'il fallait les trouver dans un film, il serait nécessaire de chercher du côté d'Hellraiser ou de 1984.

Les séquences apparaissent d'une bonne qualité, sans plus. Mais elles sont là pour impliquer le joueur dans l'action d'une manière plus profonde. Dans Dune 2, les missions se suivaient et se ressemblaient. Maintenant, tout se rattache davantage au film ou aux livres (du moins au premier) — on ne s'en plaindra pas !

*Léo de Urlevan*

### Partir sur une bonne base

*C'est à peu près toujours la même chose. Vous devez toujours construire les mêmes structures. Et selon la carte, il faut bâtir plus ou moins de tourelles. Mais grosso modo, ça ressemble toujours à cela...*

*1. Site de construction*
*S'il est détruit, vous ne pourrez plus rien construire ; il est vital de le garder intact.*

*2. Raffinerie*
*Les moissonneuses viennent déposer l'épice récoltée à cet endroit et la moisson est convertie en argent. Quand on possède de nombreuses moissonneuses, il vaut mieux construire une deuxième raffinerie, sinon il y a des bouchons. Lorsque vous bâtissez la raffinerie, vous obtenez automatiquement une moissonneuse.*

*3. Les centrales électriques*
*Elles sont indispensables... Ne pas avoir assez d'énergie se révèle lourd de conséquences : le radar ne marche plus, les constructions ralentissent et vos tourelles lance-missiles ne fonctionnent plus.*

*4. Les défenses*
*Il faut les placer sur les points de passage des ennemis. Ces derniers utilisent en effet toujours la même route.*

*5. Le spatioport*
*C'est une structure indispensable. Vous pouvez lui commander des véhicules (jusqu'à six) et vous les obtiendrez très rapidement. Il est aussi possible d'avoir des véhicules que vous n'êtes pas encore capable de construire. Et bien souvent, les prix se révèlent très intéressants.*

*6. Plates-formes de réparation.*
*Vos unités mobiles abîmées au combat viennent ici pour se faire réparer. Comme dans Dune 2, c'est la structure qu'aiment détruire les ennemis en priorité. Une bonne stratégie consiste à bien la défendre et à attendre l'ennemi.*

*7. Usine de véhicules lourds*
*L'usine qui produira toutes vos unités pour passer à l'attaque. Dans Dune 2, on devait bâtir une usine de véhicules légers pour pouvoir l'édifier. Maintenant, ce n'est plus indispensable...*

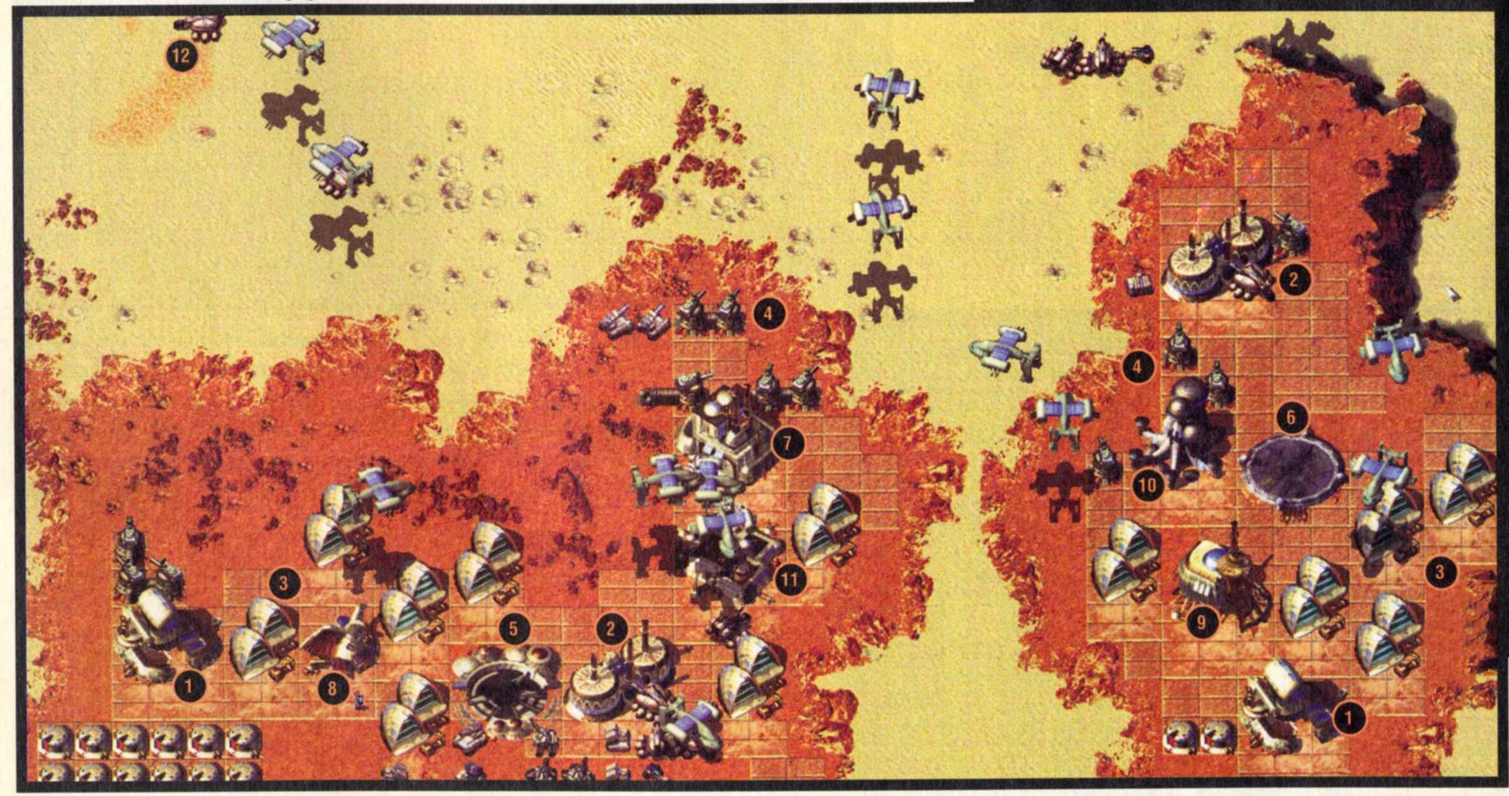
*8. Caserne*
*Dans cette structure, vous formerez tous vos fantassins. Vous pouvez créer des ingénieurs (comme dans Alerte Rouge) qui s'empareront des structures ennemies. Accessoirement, vous accéderez à leur technologie.*

*9. Usine avancée*
*Elle vous permet d'accéder à de nouvelles technologies (d'obtenir de nouveaux tanks, par exemple).*

*10. Cette étrange bâtisse est la structure ixienne. Vous y aurez accès à toutes les unités volantes.*

*11. Radar*
*Il est indispensable pour repérer la venue des ennemis à proximité de la base. Vous verrez aussi d'un seul coup d'œil le ver se déplacer sur la carte.*

*12. Cette moissonneuse s'apprête à être récupérée par un transporteur car son réservoir est plein...*



Développeur - Distributeur : IWestwood

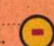
**87%**

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★☆☆

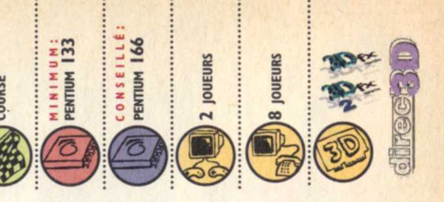
**Léo :** On se replonge dans Dune 2 avec un plaisir incommensurable. Mais c'est Dune 2000, avec toutes les améliorations que ça implique... C'est tout de même plus complet que Dune 2. Les objectifs de mission ne sont plus aussi basiques que la simple destruction de base.

**Rodolphe :** Fait très intéressant, on peut utiliser les stratégies d'Alerte Rouge dans ce monde. On n'est pas dépaysé ! L'intelligence artificielle a été améliorée, évidemment la grosse différence dans le jeu, c'est que l'on peut revendre des bâtiments. Bref, que du mieux.

+ Le contexte..la musique.. Les missions sont variées.. Le moteur, toujours performant.

Pas beaucoup d'animations sur les bâtiments. - Sans surprise. 




# SCARS
## la loi de la jungle

**Commençons par le scénario car il vaut franchement le détour : il mériterait même le prix du plus crétin de l'année ! Les ordinateurs ont pris le contrôle de la Terre et s'ennuient ferme. Ils organisent alors une course, comme dans l'ancien temps des Terriens. Vous incarnez un de ces ordis et pilotez donc une voiture...**

MAis bon, après tout, dans un jeu, ce qui compte, c'est quand même le divertissement.. Et on s'amuse bien car le tout apparaît très fun. Dans l'esprit, c'est une sorte de WipEout. On collecte des bonus à tour de bras pour faire les pires crasses à son adversaire et le ralentir. Ça va très vite et on agit plus par réflexe spontané que par calcul réfléchi. Waouh ! Ça c'est une une belle phrase... C'est la rentrée et je suis en forme. Profitez-en : ça ne durera pas.

Pour une raison qui m'échappe, les voitures représentent des animaux et se comportent comme les bestioles dont elles ont adopté la forme : l'éléphant est lourdaud mais dans les corps à corps, il a du poids ! Le lion est rapide et offensif mais dérape un peu trop... Plusieurs championnats sont au rendez-vous mais un seul sera disponible au début du jeu. (Il faut terminer premier pour avoir accès au second.) Enfin, on peut entre-temps participer à un challenge. On y affronte une seule voiture, plus puissante que celles qu'on a rencontrées précédemment. Un challenge de taille ! Il faut profiter d'un maximum de bonus et les balancer sur l'adversaire pour avoir une toute petite chance de remporter la course. En effet, le jeu se révèle très, très, très difficile. Avec ses «zanimaux-mignons» et ses «zordis-zennuyés», il nous plonge dans la mélasse et la victoire s'arrache au prix de moult efforts... À réserver aux spécialistes de la course ET de l'arcade, puisque le maniement des voitures est similaire, du point de vue du dérapage, à celui qu'on trouvait dans Screamer Rally. Et l'utilisation continuelle des bonus demande beaucoup de dextérité et de réflexes.

Comme vous pouvez le constater, Scars est extrêmement beau. Imaginez donc ces images bougeant à toute allure, sans aucune saccade. Et ce, sur un Pentium 166 (devenu machine de base maintenant). Étonnant d'ailleurs, puisque le jeu regorge d'effets de lumière et d'explosions en tout genre. On a donc affaire à un très bon moteur, tirant magnifiquement parti des 3Dfx.

Et s'il existe un chiffre à mettre en valeur dans ce titre, c'est bien le neuf. En effet, on y trouve neuf véhicules (dont cinq cachés), neuf circuits aux revêtements très différents et neuf armes variées. Bien entendu, on aura droit à l'éternelle piste enneigée, au passage en ville et aux circuits remplis de virages. Tous ont la caractéristique commune d'être complètement disjonctés. Dans l'un, on pourra rouler sur les murs, alors qu'un autre sera bourré de raccourcis. Il sera aussi possible de modifier les conditions météorologiques (nuit, jour, pluie, crépuscule...).

En fait, le jeu prend toute sa saveur à plusieurs. On peut jouer par protocole IPX ou par écran splitté (à deux sur le même écran). Il lui manque toutefois une once d'originalité. Heureusement que sa réalisation est à la hauteur !.

*«Léo de Urlevan*

### Aux armes !

*Dans ce jeu, vous avez le choix des armes. Les routes sont jonchées d'objets de toute sorte. Voici tout ce que vous pouvez ramasser...*

*1 - L'aimant*
*Vous le lancez devant ou derrière vous. Lorsqu'une voiture passe dessus, elle est irrémédiablement attirée et le conducteur perd de précieuses secondes. Ce piège peut se retourner contre vous.*
*2 - La barrière*
*Des barbelés électrifiés bloquent le passage. On peut les éviter en sautant par-dessus.*
*3 - Le boomerang*
*Son utilisation fait graviter une boule autour de vous pendant un certain temps, arrêtant net tout véhicule qui se trouve à proximité.*
*4 - Le missile*
*Le concurrent placé juste devant vous aura beaucoup de mal à s'en débarrasser sans turbo...*
*5 - La protection*
*Ce n'est pas vraiment une arme mais une parade. Ce genre de joujou est très utile quand vous êtes le premier de la course. Cela vous protège des missiles et des roquettes.*
*6 - Les roquettes*
*C'est l'arme la plus fréquemment utilisée. Quand vous la sélectionnez, une cible s'affiche. Il ne vous reste plus qu'à tirer sur le concurrent qui se trouve juste devant vous.*
*7 - Sens interdit*
*Du même ordre que la barrière, en plus efficace.*
*8 - La tête de mort*
*Cette arme est à double tranchant car c'est une bombe à retardement... Lorsqu'on la récupère, il faut s'en débarrasser sur un concurrent. S'il n'y en a aucun à proximité, tant pis pour vous !*
*9 - Le turbo*
*Comme son nom l'indique...*

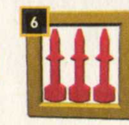
1

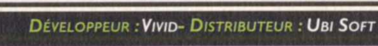
2

3




**1 -** *Certains décors prennent une apparence sinistre, la nuit.*
**2 -** *Dans le deuxième championnat, les virages deviennent redoutables.*
**3 -** *Les décors sont très beaux mais on n'a pas vraiment le temps d'admirer le paysage.*

1  2  3  4  5  6  7  8  9 

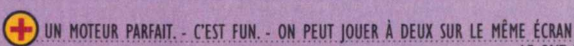

*Développeur : Vivid - Distributeur : Ubi Soft*


**72%**

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★


**Léo :** Quand on aime les jeux se déroulant dans des univers cohérents, on a de sacrés a priori. Mais on se laisse convaincre, lorsqu'on commence à bien savoir manier les véhicules. Au bout d'un temps assez long tout de même car les comportements se révèlent parfois... savonneux.

**Jeff :** Les jeux dotés d'un mode à écran splitté sont assez rares. Ne boudons pas notre plaisir... Malheureusement, en mode «solo», on se lasse assez vite.


+ Un moteur parfait. - C'est fun. - On peut jouer à deux sur le même écran

− Le fait de mettre des animaux est un peu cucul la praline ; on aurait préféré quelque chose d'un peu plus «WipeOut». C'est dur.




















DANS CE NUMÉRO DE PC SOLUCES, NOUS VOUS PARLONS BEAUCOUP MOTO (SUPERBIKE, MOTO RACER 2 ET LE PRÉSENT TEST)... MOTOCROSS MADNESS, LUI, RELÈVE DU CROSS PUR ET DUR — PAS DE PLACE POUR LES ROUTIÈRES ! MAIS IL PRÉSENTE TOUT DE MÊME CETTE DISCIPLINE SOUS PLUSIEURS FACETTES : LES FIGURES ACROBATIQUES OU LES COURSES, NOTAMMENT. QUEL QUE SOIT LE MODE DE JEU, C'EST LE BONHEUR ABSOLU...

# MOTOCROSS MADNESS

## l'art et la *manière* d'aborder les bosses

**CES** motards défient les lois de la pesanteur ! En physique, j'ai toujours appris qu'un corps en chute libre prenait de la vitesse au fur et à mesure qu'il s'approchait du sol... Seuls les frottements, que par commodité on ne prenait pas en compte, freinaient sa course. Et ce, quelle que soit la masse de ce corps. Ça m'a toujours étonné...

Vous les avez vus, les motards qui font du cross ! Bon, on ne va pas franchement considérer qu'ils sont en chute libre, mais quand même... Ils envoient leur engin à des altitudes incroyables et retombent comme si de rien n'était, semblant ainsi défier les lois de la physique traditionnelle. À mon avis, ils obéissent à des lois plus malignes, plus obscures. C'est tout simplement de la physique quantique... Et on doit tenir compte de la constante de Planck quand on calcule la trajectoire d'une moto en haut d'une bosse. Dans Motocross Madness — vous verrez —, vous vivrez tout cela. Ce jeu est tout bonnement somptueux, du début à la fin. C'est-à-dire dès l'installation, qui apparaît en effet assez soignée.

### UNE CONDUITE DES *PLUS RÉALISTES*

Mais venons-en au fait... Motocross Madness propose quatre types de courses différents, tous aussi intéressants les uns que les autres. Mais avant de les passer en revue, il faut que je vous parle du maniement, du comportement des motos. Ce jeu constitue un parfait compromis entre la simulation et l'arcade. En début de partie, vous ne choisissez pas «arcade» ou «simulation», non. En lançant n'importe quel type de jeu, vous obtenez les deux à la fois. En effet, vous interagissez sur la vitesse et la direction, mais aussi sur l'appui que vous donnez au guidon. C'est la première fois que l'on voit cela mais ça





*1 - Là, c'est la chute assurée...*
*2 - Comme Superman !*

se révèle essentiel dans un jeu de motos et vous permet d'incliner la bécane, de telle façon que les retombées après un bond soient plus ou moins parallèles à la surface sur laquelle vous vous réceptionnez. Il faut sans arrêt travailler cette inclinaison, pour ne pas vous écraser sur la roue avant ou la roue arrière à la surface des pistes, rarement plates. Une fois que l'on a maîtrisé cela, on est paré pour des heures et des heures de jeu. Bien entendu, il y a aussi l'art et la manière d'aborder les bosses : il ne faut pas hésiter à aller très vite pour sauter très loin. En effet, si vous vous contentez de monter très haut, c'est l'écrasement assuré et là, vous avez beau avoir vos roues parallèles au sol, rien n'y fait : la chute intervient. Et maintenant, quelle épreuve allons-nous aborder ?

### QUATRE JEUX EN UN

Le Free Style est sans doute la discipline la plus amusante et la plus impressionnante. Elle consiste à effectuer des figures acrobatiques pendant un saut. Rassurez-vous, derrière un joystick (le jeu est compatible Force Feedback, bien sûr — Microsoft oblige —, mais le résultat n'est pas très convaincant), un gamepad ou votre clavier, vous ne craignez rien... Ça reste tout de même extrêmement spectaculaire. Première chose à faire : trouver une belle bosse et s'élancer à fond dessus. Plus vous irez vite, plus votre saut sera long, ce qui est logique. Quand vous vous trouvez là-haut, vous pouvez effectuer dix-huit figures différentes. Si vous voulez faire l'andouille, vous avez la possibilité de conduire... avec les pieds, de tendre la jambe et de vous toucher le pied avec la main ou encore de vous la jouer à la Superman, le corps paral-

3

4

Installation de Microsoft Motocross Madness...

95% Effectués

Quitter

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14





lèle à la moto. Toutes les animations se révèlent somptueuses. Les ombres portées de la moto et du pilote, calculées en temps réel, sont parmi les plus belles qu'on ait jamais vues et bien sûr, elles reproduisent les pitreries que vous êtes en train d'exécuter. Une figure est réussie si le joueur arrive à accomplir une figure sans tomber à l'arrivée. Plus elle dure longtemps, plus elle vous rapporte de points. On peut bien entendu battre des records en tout genre. À vous de faire un maximum de points en un temps limité ! Il est possible de jouer sur sept terrains différents, carrément énormes : à certains endroits, on trouve des renfoncements et des parcelles de terrains beaucoup plus accidentées qu'ailleurs. De ce fait tous les concurrents se ruent sur ces difficultés. Bien entendu, vous pouvez aller chercher ailleurs une belle bosse mais vous entraîner sur ces lieux vous garantira des bonds successifs...

Le deuxième mode de jeu, «Rallyes Baja», apparaît comme le domaine de la vitesse pure et dure. Il se déroule sur les mêmes circuits que les épreuves de Free Style mais comporte des parcours à respecter et des checkpoints à suivre. Une petite flèche vous indique la direction à emprunter pour trouver votre chemin (le parcours, très chaotique, ne possède pas vraiment de route). Grâce à cette flèche, vous découvrez sans trop de peine les checkpoints. Il faut terminer premier, bien sûr... Voilà une course de vitesse où vous devrez bien maîtriser votre engin pour emprunter les raccourcis naturels que constituent les bosses ou les défilés. Il y a douze circuits différents et faire de la vitesse dans des décors naturels se révèle très agréable.

La troisième discipline se présente comme la plus dure de toutes, à mon avis. Cette fois-ci, ce sont des pistes de cross parsemées de bosses artificielles que vous devrez parcourir. Elles sont parfois assez longues et là aussi, vous devrez terminer premier. Il faudra aborder chaque centimètre de piste avec une précision chirurgicale... Si vous passez l'obstacle initial à fond les gamelles, vous aurez peut-être la chance de tomber sur un terrain plat ; si vous loupez votre saut, vous tomberez peut-être en bas d'une bosse verticale qui vous fera perdre un temps précieux. Le pire, c'est que parfois, il faut modérer son élan de façon à pouvoir en prendre plus après. Quelle épreuve redoutable ! Il existe quatorze circuits de ce type et ils sont tous aussi beaux les uns que les autres. Cette épreuve combine en fait les difficultés des deux premières épreuves. Sans un bon doigté pour aborder les bosses et une expérience à toute épreuve pour aller le plus vite possible, vous n'aurez pas la vie facile.

La dernière épreuve est assez plaisante... C'est du supercross, ça se passe en salle et vingt circuits différents sont à votre disposition. Un peu dans le style de ce qui se passe à Bercy, cela ressemble également à s'y méprendre à la troisième épreuve, mais les bosses y apparaissent beaucoup moins hautes et sont tout de même plus régulières. Vous devrez tout savoir des circuits pour faire de bons temps.

*3 - L'éditeur est on ne peut plus convivial : on sélectionne un tronçon de route et on crée sa piste.*
*4 - L'installation se révèle également très réussie. L'indicateur de progression complète l'image des autres fenêtres.*
*5 - Non, ce n'est pas une figure, mais une belle chute !*
*6 - La tache rouge en haut... c'est moi !*
*7 - Cette figure se révèle particulièrement casse-gueule.*
*8 - Ça a un petit air du Surfer d'Argent, non ?*
*9 - Sans les pieds...*
*10 - Sans les mains...*
*11 - Publicité subliminale ?*
*12 - Dans cette phase de jeu, on doit sans cesse compenser l'inclinaison de la moto.*
*13 - Le supercross est riche en gamelles en tout genre.*
*14 - Avec moi, le public en a pour son argent...*




Les pistes, étroites, induisent des déquilibres provoqués par vos adversaires. Sachez qu'eux aussi peuvent l'être — déséquilibrés ! Quand je dis qu'il existe vingt circuits, je suis en dessous de la vérité puisque vous pouvez créer les vôtres, en plaçant judicieusement par-ci, par-là quelques bosses. Concevoir un circuit confine à la simplicité : en quelques clics de souris, on en obtient un. On a d'ailleurs le choix entre de nombreuses bosses (toutes celles que l'on trouve dans le jeu).

## Un jeu accessible à tout le monde

Tout le monde peut jouer à Motocross Madness : le quidam ayant envie de perdre cinq minutes comme le passionné de moto. Ce dernier choisira l'engin qui lui plaît le plus (douze bécanes différentes, mais en fait seul l'habillage graphique change...) et choisira le pilote qui le botte (même remarque). En revanche, il pourra aller tripatouiller ses réglages (assez limités mais satisfaisants). On peut changer de pneus pour obtenir une traction plus ou moins importante, choisir entre trois réglages moteur, mais surtout fignoler ses suspensions (la fourche, la détente avant, les amortisseurs et la détente arrière). Bien entendu, cela peut changer du tout au tout vos scores au Free Style ou vos temps dans les circuits. Pour les novices, il est possible d'activer de nombreuses aides, comme dans la plupart des jeux de F1. Mais cela perd alors grandement de son charme. Vous disposerez aussi d'une direction assistée (très pratique pour le championnat américain), d'un contrôle de l'équilibre (alors qu'il est si drôle de tenter de redresser son engin à trente mètres du sol !) et d'un contrôle des sauts. On peut aussi bénéficier d'une aide aux figures. Avec cette option, le jeu devient plus impressionnant : on tombe moins souvent après une acrobatie au Free Style. Le score défile alors à la vitesse grand V...

Une assez grosse configuration est cependant réclamée pour que ce jeu tourne avec tous les détails graphiques poussés à fond. L'utilisateur d'une machine de faible puissance comme le 166 pourra tout de même baisser certains détails (le ciel ou les ombres). Et jouer en réseau local ou sur Internet (à huit ou à deux en connexion directe par câble) se révèle évidemment possible.

En un mot comme en cent, Motocross Madness est excellent. L'axiome de Bill Gates, il y a quelques années, était le suivant : «Un produit Microsoft dans chaque machine.» Il a d'ores et déjà gagné avec Windows... Mais avec des produits comme Motocross Madness, Urban Assault, Age of Empires, Monster Truck Madness 2 ou, dans un autre registre, Flight Simulator, il peut sortir le champagne ! Ou acheter Épernay...

**Léo de Urlevan**

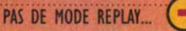
Développeur - Distributeur : Microsoft

**90%** intérêt : ★★★★☆ réalisation : ★★★★★

**Léo :** C'est le jeu de course de motos qui m'emballe le plus. Ce n'est que du cross : il n'y a pas de motos routières mais les quatre modes de jeu apportent une grande variété. Les auteurs maîtrisent le sujet !

**Julien :** Bon, je ne suis pas vraiment testeur, mais dès qu'il s'agit de se prendre une gamelle, je signe tout de suite... Même en forme, je fais rarement mieux que dans ce jeu, qui est de loin le plus fun jamais réalisé dans le domaine des bécanes.

\+ Le graphisme - L'animation - Les différents modes de jeu - La possibilité de désactiver des détails pour les plus petites configurations - L'ombre ! - Pas lassant pour un sou




\- Pas de mode replay...





















C'EST AVEC L'ERREUR FATALE QUE S'EST AMORCÉ LE DÉCLIN DE L'HUMANITÉ (ON A LE SENS DE L'AUTODÉRISION CHEZ MICROSOFT, C'EST NOUVEAU !).À FORCE D'UTILISER DES BOMBES AÉROSOL, DE ROULER AVEC DES VOITURES À MOTEUR DIESEL ET DE LAISSER **PÉTER LES VACHES** IMPUNÉMENT, LA COUCHE D'OZONE A ÉTÉ DÉFINITIVEMENT ENDOMMAGÉE, CE QUI A EU DES CONSÉQUENCES DÉSASTREUSES SUR LA CHAÎNE ALIMENTAIRE DES ESPÈCES TERRESTRES. LE CHAOS QUI S'EN EST SUIVI A ABOUTI À LA DÉCLARATION D'UNE GUERRE MONDIALE DANS LAQUELLE, POUR AJOUTER UN PEU DE PIMENT, DES RACES EXTRATERRESTRES SONT VENUES FOURRER LEUR GROIN. VOUS VOUS TROUVEZ À LA TÊTE DE LA **RÉSISTANCE** (DERNIERS DÉFENSEURS DE LA DÉMOCRATIE, DE LA VEUVE, DE L'ORPHELIN ET DES BOISSONS GAZEUSES). C'EST À VOUS QU'ÉCHOIT LE COMMANDEMENT DU DERNIER VAISSEAU MÈRE, UNE ENTITÉ CAPABLE DE CRÉER EN GRAND NOMBRE DES VÉHICULES DE COMBAT. VOUS ALLEZ DEVOIR RECONQUÉRIR LOPIN PAR LOPIN LA TOTALITÉ DE L'EUROPE, LE NORD DE L'AFRIQUE ET L'ASIE MINEURE.

# URBAN ASSAULT

## du béton *armé*

**PASSÉ** l'installation (qui n'est pas un modèle de rapidité), une vidéo de très bonne qualité nous met tout de suite dans le bain. Urban Assault va se dérouler dans un univers cyberpunk glauque et violent. Vous découvrez très vite la trame selon laquelle va se dérouler le jeu et vous avez droit à une présentation rapide des adversaires qu'il vous faudra affronter et vaincre. Ce qui frappe immédiatement, c'est la qualité du petit film proposé...

### ÇA, C'EST DE LA *PRISE EN MAIN* !

Pour commencer une partie, vous êtes obligé d'effectuer les trois missions de Tutorial proposées. D'habitude, c'est le genre de truc qui m'énerve, mais là, on ne peut qu'être épaté par la qualité «pédagogique» des missions. Une fois que vous les aurez effectuées, (ce qui ne prendra pas beaucoup de temps car elles sont très faciles), vous aurez tout en main pour partir à l'assaut des forces ennemies. Tous les principes de base sont expliqués et vous apprenez très vite comment utiliser l'interface.

Cette dernière constitue un modèle de convivialité. Voilà, brièvement, la manière dont elle fonctionne. Pour créer des unités, il suffit d'appuyer sur C ou de cliquer sur l'icône correspondante, de choisir un véhicule, puis de faire autant de clics à l'écran que vous désirez obtenir d'unités (si vos ressources vous le permettent). Bref, en sept clics de mulot, vous pouvez former une escouade de cinq hélicoptères. Vous allez d'ailleurs pouvoir faire ce que bon vous semble de votre groupe d'unités, avec la possibilité de lui adjoindre d'autres véhicules ou de lui en retirer pour former un nouvel escadron. Tout cela se fait donc par un simple clic de souris : gauche pour déplacer une unité et droit pour tout un groupe. Enfin, pour envoyer vos véhicules à l'endroit souhaité, il suffit de sélectionner une escouade et de cliquer sur l'emplacement

1

« De retour à l'académie, nous avons appris que, sur un champ de bataille, les facteurs impalpables du commandement sont bien plus importants que les facteurs matériels. Je crois que ces anciens mentors avaient raison. Je vais finir par associer une SDU intelligente avec une épave d'un vaisseau mère. »

– G. Fjermedal, Membre du Haut conseil de La Résistance

L'ESSENTIEL : Ce qui est sûr, c'est que vous devrez vous battre contre les Ghorkovs, Mykoniens et la Black Sect – et qu'ils seront largement supérieurs en nombre. Sachez cependant que vous êtes avantagé par vos connaissances. Vous êtes la première SDU à approcher de si près la victoire.

SI VOUS RÉUSSISSEZ : Préparez-vous pour la bataille finale de Parasite City et pour libérer la Terre des Mykoniens.

Myko Station

Retour

Commencer

2

DMG 150
RCH 22%
NRJ 378
BCR 75%
Dragonfly

3

4

5

6

Gestionnaire d'escouad?

7

8

Gestionnaire d'escouad?
DMG
RCH
NRJ 1997
BCR 100%
Evilfurz

9





**1** - *Chaque mission offre un briefing complet et un plan sommaire du champ de bataille.*
**2** - *La bataille fait rage entre les hélicos.*
**3** - *Si vous prenez le leadership d'un escadron, tous vos coéquipiers vous emboîtent le pas.*
**4** - *Ceci est une centrale électrique : tirez dessus pour en prendre possession.*
**5** - *Sans être aussi belles que celles d'Incoming, les explosions sont tout de même réussies.*
**6** - *Vous pouvez voir, à gauche, toutes les unités de la Résistance.*
**7** - *Une des cartes du jeu...*
**8** - *Aux commandes de l'Evilfurz, plus rien ne vous arrête !*
**9** - *Vous pouvez vous mettre dans la «peau» d'un missile.*

choisi sur la carte. Celle-ci s'affiche en transparence sur l'écran, si bien qu'on peut jouer avec une carte qui reste à l'écran en permanence, sans gêne aucune. Il faut ajouter que ces fenêtres sont redimensionnables et déplaçables (comme celles de Windows) et que la carte possède plusieurs niveaux de zoom. Si vous voulez prendre le commandement d'un de vos véhicules, il suffit de double-cliquer dessus, simple, non ? Bref, on se trouve à des années-lumière des interfaces pourraves à la Diablo, où la moindre fenêtre recouvre la moitié de l'écran et où il se révèle impossible de faire deux choses à la fois. Dans Urban Assault, vous pouvez être en pleine baston, lancer un escadron sur l'ennemi, tout en ayant à l'écran le plan du secteur. Tout cela donne bien sûr un a priori très favorable, mais il reste encore à entrer dans le jeu proprement dit...

## DES HOMMES QUI RELIENT LES HOMMES

Avant chaque mission, vous avez droit à un briefing très complet où l'on vous explique ses objectifs, le comportement des adversaires que vous allez rencontrer et où on vous indique succinctement les emplacements des structures clefs.

Vous commencez à bord de votre vaisseau mère avec autour de vous plusieurs unités issues de la mission précédente (je reviendrai sur ce sujet par la suite). Le vaisseau mère a besoin d'énergie pour fabriquer des véhicules, si bien qu'une de vos premières préoccupations consiste très souvent à trouver une ou plusieurs centrales électriques, qui pourront booster ses capacités de production. En effet, c'est l'énergie qui est en grande partie le nerf de la guerre dans Urban Assault ; si vous n'en avez plus, votre vaisseau mère sera détruit et vous perdrez en conséquence toutes vos unités et la partie. Pour acquérir une centrale électrique ou un terrain, il suffit de tirer dessus jusqu'à ce que sa représentation affiche vos couleurs sur la carte. Une fois que vous avez pris possession d'une centrale, vous pourrez y téléporter votre vaisseau mère afin qu'il puisse en extraire les ressources. Pour les accroître, vous devrez annexer tous les terrains qui vous entourent. Une autre manière de récolter de l'énergie consiste à détruire vos propres troupes ou des véhicules ennemis et de traverser le halo de plasma qui naît après l'explosion. L'énergie vous servira à construire de nouvelles unités ou structures ou à téléporter le vaisseau mère. Seule la téléportation sur une centrale ne vous coûtera pas d'énergie. Une fois cela fait, plusieurs options s'offrent à vous... La plus stratégique consistera bien souvent à envoyer des unités de reconnaissance, afin d'avoir un aperçu global de la carte. Vous pouvez alors choisir de lancer des unités vers votre adversaire ou de vous emparer d'un secteur comportant une amélioration technologique, bien souvent déterminante dans le combat, où elle vous donnera la clef nécessaire pour contrecarrer les forces ennemies. Cela peut être une nouvelle unité, l'amélioration d'une autre qui existe déjà ou une nouvelle structure... Bien évidemment et comme cela est devenu la (très bonne) coutume, vous pouvez assigner des waypoints à vos troupes, simplement en pressant la touche Shift. Suite logique de cet ensemble : l'affrontement proprement dit avec vos adversaires. Et c'est à ce moment-là qu'intervient un des points les plus géniaux du jeu... En effet, vous pouvez prendre le contrôle de n'importe lequel de vos véhicules ou de vos bâtiments. Cela inclut aussi bien des unités terrestres qu'aériennes ou encore des canons de défense. Chaque élément possède des caractéristiques bien précises, qui vous sont données lors de sa création, et peut être affecté à des missions déterminées. Par exemple, le Rhino peut s'autodétruire et se révélera très utile dans des missions suicides contre les vaisseaux mères ennemis, mais complètement superflu pour toute autre perspective. On ne peut donc pas faire n'importe quoi dans Urban Assault et la partie stratégique ne consiste pas à faire moult unités pour les balancer ensuite à la face de l'ennemi... Si vous opérez de la sorte, vous pouvez vous attendre à de cruelles raclées virtuelles. Revenons-en toutefois au contrôle des véhicules. Chacun réagit de manière différente et leurs caractéristiques (poids, puissance, vitesse...) sont très bien restituées. Cette partie «action» apparaît si bien rendue qu'elle ne déparerait pas dans n'importe quel shoot 3D. Le must du must est obtenu avec l'utilisation du Force Feedback. En effet, jamais ce périphérique n'a été aussi bien utilisé ! Les trépidations du rotor ressenties en pilotant un hélico, par exemple, sont géniales. Et que dire du recul lors de l'envoi de missiles, c'est tout bonnement grandiose ! Bien sûr, cela aura le don de faire rire les esprits pervers et comme nos locaux n'en manquent pas, je vous épargnerai les fines allusions auxquelles j'ai eu droit. Le joy de Microsoft permet donc une maniabilité parfaite des véhicules. (Promis : ils ne m'ont pas acheté avec un Windows 98 ! En revanche, un Force Feedback, je ne dis pas non... Mais non, je plaisante, tout le monde sait que la presse informatique est incorruptible...) Le summum est atteint, encore une fois, avec le pilotage des hélicos, auxquels vous pouvez imposer n'importe quelle manœuvre, ou presque. Cela les transforme en tueurs de tanks particulièrement redoutables.
Ne vous leurrez pas toutefois : vous ne viendrez pas à bout de l'ennemi en comptant uniquement sur vos talents de pilote, la stratégie apparaissant aussi importante que l'action. Inversement, vous ne pourrez vous contenter de rester dans le vaisseau mère à donner des ordres à vos troupes car bien souvent, prendre les commandes d'un véhicule se révélera crucial et vous plongera au cœur des combats. De toute façon, faire l'impasse sur une des phases proposées du jeu serait vraiment préjudiciable et ne permettrait pas d'en exploiter toute la richesse.
La mission s'achève souvent avec la destruction du vaisseau mère ennemi, même si vous avez dû passer par des étapes intermédaires, comme par exemple la neutralisation d'une bombe à retardement... Vous devez alors partir en empruntant une porte de téléportation qui avalera votre vaisseau, ainsi qu'une partie de












vos troupes. Vous devez alors choisir les unités que vous voulez conserver, sachant qu'elles seront celles qui entameront la mission suivante. Le choix peut donc se révéler déterminant pour la suite de votre campagne.

La structure d'Urban Assault se veut non linéaire. Après chaque mission effectuée, vous avez la possibilité de choisir entre trois nouvelles, totalement différentes. Vous pouvez donc finir le jeu sans les accomplir toutes. Il existe cependant un parcours optimal qui vous permettra de récupérer les améliorations technologiques nécessaires à l'anéantissement de vos ennemis. Si bien qu'un joueur pourra recommencer et donc finir le jeu de plusieurs manières différentes — un bon point pour sa durée de vie !

## J'veux tout casser

Si, comme nous l'avons vu, le ramage d'Urban Assault se présente comme une vraie réussite, il reste à voir si son plumage et donc sa réalisation technique sont à la hauteur... La réponse apparaît globalement positive. Il y a simplement deux petits bémols à apporter à ce tableau idyllique. Tout d'abord, sans 3Dfx, les textures deviennent très pixélisées et l'affinement de la résolution n'y change pas grand-chose. De toute façon, la plupart des joueurs invétérés possèdent désormais la carte magique qui rend la vie plus belle... Second reproche, il arrive qu'un accès disque intempestif gèle l'écran pendant une petite seconde, ce qui est particulièrement horripilant, même si cela n'est pas très fréquent. Le reste de la réalisation semble en revanche irréprochable. Le jeu est parfaitement jouable sur un P166, avec une fluidité tout à fait acceptable. S'ils ne font pas l'unanimité autour de moi, j'ai pour ma part beaucoup apprécié les graphismes et plus généralement l'esthétique du jeu. Les villes paraissent délabrées et offrent un aspect «sale», loin des couleurs pastel que l'on rencontre dans la plupart des titres 3Dfx. Autre bon point, on peut absolument tout y détruire, ce qui me réjouit grandement. Une saloperie de tank se planque derrière un immeuble ? Qu'à cela ne tienne, deux ou trois missiles et le petit cachottier n'a plus qu'à compter les secondes qui le séparent de l'éradication définitive... Les décors sont relativement variés et vous aurez l'occasion d'aller visiter les déserts égyptiens ou les plaines glaciaires de Sibérie.

La musique du jeu a, quant à elle, été composée par Marc Snow, mondialement connu pour le générique de la série paranoïaque du samedi soir sur M6. (à ne pas confondre avec le film du dimanche soir, même si à mon avis, les deux présentent le même «intérêt»...). Les parties en Multijoueur rajoutent encore à la durée de vie, puisque vous pourrez passer de l'autre côté du miroir pour prendre le contrôle de véhicules que vous aviez combattus lors de votre campagne.

## Billou se fait introduire dans le cercle

Microsoft, après pas mal de produits médiocres, a enfin décidé de se lancer à l'assaut du monde des jeux vidéo et — il faut le dire — cela fait très, très mal. Difficile en effet de prendre en défaut le travail effectué par les développeurs de chez Terratools et on ne peut que s'incliner devant le soin apporté à la finition de ce produit. Aucune concession n'a été faite dans le but de le rendre «grand public», la convivialité de l'interface reflétant au contraire une volonté de respect du joueur. Avec Urban Assault et après l'encourageant Age of Empires, Microsoft signe définitivement son entrée dans le cercle restreint des grands éditeurs de jeux. Il y aura définitivement un avant et un après Urban Assault.

*Rodolphe*

***10 -** L'écran de debriefing.*
***11 -** Le Dragonfly est un tueur de tanks.*
***12 -** Voici votre vaisseau mère, évitez de tirer dedans si possible !*

Développeur - Distributeur : Terratools / Microsoft

**90%** intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

**Léo :** Jusqu'où iront-ils ? Eh bien, pour une fois, ils sont allés loin, très loin même. D'orès et déjà, Urban Assault s'inscrit parmi les excellents jeu de 1998Le meilleur de l'action et de la stratégie réunis — moi je dis chapeau.

**Rodolphe :** Excellent, je me suis vraiment éclaté. Le jeu offre un gameplay exceptionnel et vous aurez beaucoup de mal à vous décrocher de son univers sombre et violent. C'est la première fois que le Force Feedback apporte un plus à un jeu. Je repars vite car mon hélico m'attend...

+ L'interface très bien conçue. La gestion du Force Feedback. La richesse du jeu.

Quelques accès disque. Pas très beau sans 3Dfx.





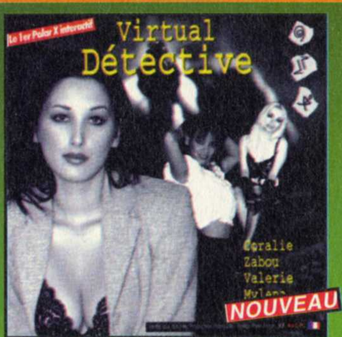
# 3617 CDinter

**Incroyable! TOUS CES CD GRATUITS**

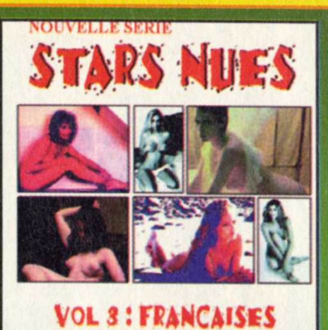
## NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...




***AMATEUR 5000 PHOTOS***
Retrouver 5000 photos d'amatrices, soumises et perverses. MAC & PC.




***VIRTUAL DÉTECTIVE***
Le meilleur des cédéroms interactifs de 1997 . MAC & PC.




***STARS NUES 3***
Vos plus grandes Stars françaises nues.




***Le film X de PAMELA.***
Découvrez-la comme vous ne l'avez jamais vue.

## ...COLLECTION PHOTOS STARS NUES...




Stars Nues 6




Stars Nues 4 : Top Models




Stars Nues 5 : T.V




Stars Nues 2 : Cinéma

Une nouvelle collection **HYPER HARD** de Mangas

## NOUVEAUTES...

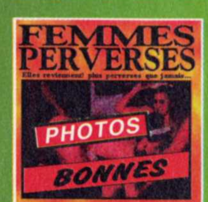



PLAISIRS MANGAS 1

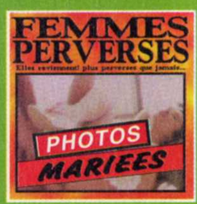



MANGAS GIRLS 1

## FEMMES PERVERSES...FEMMES PERVERSES...



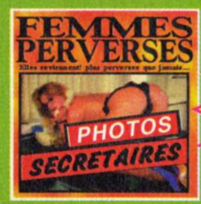

F.P BONNES




F.P MARIEES




F.P MENAGERES




F.P SECRETAIRES

Une nouvelle collection **HYPER HARD** de vidéos MPEG

## Vidéo MPEG

**TOUS DERRIERE (MPEG)**
Des vidéos de sodomie en qualité télé sur vos écrans d'ordinateur.



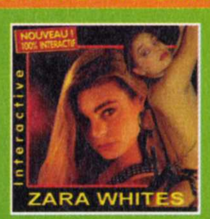

**EXHIBITIONS (MPEG)**
Retrouvez des femmes dans leur intimité dans une vidéo de qualité TV.

## INTERACTIFS...INTERACTIFS...INTERACTIFS...

***PLEASURE-CD N°3***
Avec le jeu "virtual Party" et la pipe du mois de Coralie...VF Mac & PC




***LEA MARTINI***
Elle répondra à toutes vos questions et tous vos désirs...VF Mac & PC




***ZARA WHITES***
Incontournable, un jeu 100% interactif... VF Mac & PC




***VOYEUR***
cachez-vous et observez des femmes tel un paparazzi. VF Mac & PC




***BIG MELON(MPEG vidéo)***
Des femmes avec d'enormes seins dans des films hyper hard.




***BOUCHES PROFONDES***
Vidéo MPEG de qualité, une compilation de fellation inoubliable

## BON DE COMMANDE

Cédéroms également disponibles sur le 3617 CDinter, il suffit de choisir et de laisser ses coordonnées.

**Bon de commande à renvoyer à POINTCD, BP 107 - 75961 PARIS CEDEX 20.**

Nom.............................................Prénom.............................................

Adresse.............................................

CP....................Ville.............................................

**Règlement à l'ordre de CDX-MAG**

Je certifie être majeur.
Signature

❑ Chèque (Etranger: Nous n'acceptons plus de chèque étranger au dessous de 200 F)
❑ Carte Bancaire

_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_/ exp _|_|_|_/

E-MAIL : vpc.cyber-press@wanadoo.fr

Cochez les CD gratuits que vous désirez reçevoir. Vous ne payez que les frais d'expédition, soit 39 frs par CD.

**INTERACTIFS**
❑ Virtual Détective (Interactif)
❑ Pleasure CD n°1 (interactif)
❑ Pleasure CD n°2 (interactif)
❑ Pleasure CD n°3 (interactif)
❑ Draghixa 3 jeux (interactif)
❑ Voyeur Extrême (interactif)
❑ Oh, my gode! (interactif)
❑ Zara Whites (interactif)
❑ Léa Martini Interactive (Interactif)
❑ Passport X à Budapest (Interactif)

**STARS**
❑ Le FilmX de Pamela (Vidéo)

❑ Stars Nues Vol.1 (photos)-PC
❑ Stars Nues Vol.2 (photos)-PC
❑ Stars Nues Françaises (photos)-PC
❑ Stars Nues TV (photos)-PC
❑ Stars Nues Top Models (photos)-PC
❑ Stars Nues Détournées (photos)-PC

**VIDEOS MPEG**
❑ BIG MELON (vidéo MPEG)
❑ Bouches profondes (vidéo MPEG)
❑ EXHIBITIONS (vidéo MPEG)
❑ TOUS DERRIERE (vidéo MPEG)

**PHOTOS X**
❑ Amteurs 5000 photos! (photosX)

❑ Asian 1 (photosX)
❑ Asian 2 (photosX)
❑ Teeny Bondage 1 (photosX)
❑ Teeny Bondage 2 (photosX)
❑ Hard Extrême éjacs 1 (photosX)
❑ Hard Extrême éjacs 2 (photosX)
❑ Les avaleuses (photosX)
❑ F.P ménagères (photosX)
❑ F.P étudiantes (photos X)-PC
❑ F.P bourgeoises (photosX)-PC
❑ F.P bonnes (photosX)-PC
❑ F.P secretaires (photosX)-PC
❑ F.P Mariées (photosX)-PC
❑ Perversions .Ext 1 (photosX)-PC

❑ Perversions Extrêmes vol.2 (photosX)-PC
❑ Perversions Extrêmes vol.3 (photosX)-PC
❑ Perversions Extrêmes vol.4 (photosX)-PC

**MANGAS X**
❑ Shin Angel (Vidéo MangasX)
❑ L'Odysée... (Vidéo MangasX)
❑ Possessions... (Vidéo MangasX)
❑ Godam (Vidéo MangasX)
❑ Esclaves... (Vidéo MangasX)
❑ Plaisirs Mangas 1 (Vidéo MangasX)
❑ Plaisirs Mangas 2 (Vidéo MangasX)
❑ Mangas Girls 1 (Photos & VidéoX)
❑ Mangas Girls 2 (Photos & VidéoX)

**CHARME**
❑ Les filles d'Aldo Bergman (charme)
❑ Les filles de Mike Ancher (charme)

**VIDEOS**
❑ Quasimodo (VidéosX)
❑ Star Trique (VidéosX)
❑ Cyrano (VidéosX)

**GAYS**
❑ [illegible]

**Nombre de CD : ......... fois 39frs = .......... frs**

TOTAL GENERAL :.................FRS

*5,57F TTC/MN Photos non contractuelles












# X-FILES THE GAME

## un film vraiment interactif

**Après X-Files The Serie, X-Files The Movie, voici enfin X-Files The Game... Les séries cultes ne se prêtent pas toujours à une adaptation ludique ou cinématographique, mais cette fois, la Fox semble avoir pris ses précautions en s'associant au créateur de la série — Chris Carter himself !**

**SI** vous êtes des familiers de la série, ce jeu ne vous dépaysera pas du tout et mieux, la première image de la scène d'intro vous est destinée... On découvre en effet un gentil rat reniflant un mégot de cigarette de marque... Morley ! L'homme à la clope (et assassin potentiel de J. F. Kennedy) n'est donc pas loin ! À quelque distance, alors que Fox et Dana visitent une sorte d'entrepôt, des hommes armés surgissent et une fusillade se déclenche pour se terminer rapidement dans un halo blanc. Bien mystérieuse intro...

Maintenant, c'est à vous de jouer et de mener l'enquête : votre X-File rien qu'à vous !

Vous incarnez Craig Willmore, agent du FBI. Né à Kenosha en 1963, vous avez effectué une scolarité exemplaire, suivie d'un recrutement par le FBI. Vos états de service sont prestigieux et votre loyauté est sans faille. Vous vous trouvez actuellement en poste dans un bureau local du FBI, à Seattle. Le rôle doit être pris très au sérieux et il vous faudra suivre à la lettre le code de conduite des agents du Bureau fédéral. L'aventure commence dans les locaux du FBI à Seattle. Votre collègue, l'agent Cook (un soupçon antipathique) vous attrape dans le couloir pour vous informer que le boss a demandé à vous voir. Votre réponse peut revêtir différentes formes selon votre humeur du jour : ironique, inquiète ou... rien à cirer ! Votre bureau se trouve à côté du sien et sur votre table est posé un téléphone-répondeur, un terminal du FBI et un tas de bazars. Enfin, les tiroirs contiennent votre insigne, votre revolver et une paire de menottes. Le téléphone sonne, c'est justement Shanks : il veut que vous le rejoigniez tout de suite.

En entrant dans son bureau, vous pouvez voir le chef de Mulder et Scully — j'ai nommé le très volubile Skinner... Il a une bien mauvaise nouvelle : nos deux agents très spéciaux ont disparu ! Et c'est vous qu'on charge de les retrouver. La conversation peut durer un petit moment, en fonction des questions que vous poserez à Skinner et Shanks, après quoi il faudra y aller.

Les locaux de l'antenne du FBI ne sont pas très étendus et vous en aurez vite fait le tour... Vos dossiers en cours doivent être confiés à l'agent Cook, qui semble ne pas trop apprécier le geste... Il faut ensuite se munir du kit du «parfait agent» dans la salle de réunion. Il se compose d'un passe-partout dernier cri, d'un appareil photo numérique vingt-quatre poses, d'un autre kit (de prélèvement de pièces à conviction), de la célèbre lampe-torche (récurrente dans tous les épisodes de la série), d'une paire de jumelles standard et d'une autre à infrarouge (en fait à amplification de lumière, mais c'est juste pour soigner la formule). Le terminal de votre bureau vous permet bien des choses... Mais avant de vous en servir, il faut trouver le mot de passe. Comme on ne peut pas faire d'inventaire de votre mémoire, il faut bien chercher dans la pièce l'indice, qui figurera à l'écran après quelques tentatives infructueuses. Sur le tableau en liège de gauche, il y a un tas de papiers. Rien ne vous empêche d'y jeter un œil... Les programmes mis à votre disposition par le FBI sont : un moteur de recherche (suivant différents critères : nom, adresse, numéro de téléphone, empreintes digitales, taille du gros orteil gauche et séquence ADN du brin codant

1

ACCÉS AU RÉSEAU D'INTELLIGENCE

RÉSEAU
MÉDIA
PHOTO
COURRIER É.
AVIS
QUITTER

Nom : Cook, Mark
Date de naissance : 26-10-60
Taille : 1,85 m
Poids : 68 kg
Cheveux : marrons clairs
Yeux : bleus
Sexe : masculin
Race : caucasienne

Catégorie de Recherche
Nom
Téléphone
N° de carte grise

Base de données de recherche
Citoyen
FBI
Gouvernement/Armée
Application de la Loi
Criminel

Faire suivre | Effacer | Rechercher

Notes de Terrain
Scolarité : BA de l'université d'Arizona
Matière principale : Criminologie
Matière secondaire :

2

Newton

BALLARD
QUEEN ANNE
SEATTLE
BUSINESS DISTRICT
HARBOR ISLAND
Navigation
OFF

MessagePad 2000

3

Mégot de la marque "Morley"

5

6

7

6

8

NOKIA
BARBARA
WILLMORE
2065550179
CLEAR
MENU

9

RÉSEAU
MÉDIA
PHOTO
COURRIER É.
AVIS
QUITTER

Télécharger | Supprimer | Vidéo

Double-cliquez sur une miniature pour un agrandissement d'image





*1 - Grâce à un relevé d'empreintes, vous pourrez identifier l'agent Cook.*
*2 - Newton, le petit assistant indispensable à tout bon agent du FBI, qui vous permet de vous déplacer.*
*3 - Vous pouvez déposer au labo, pour analyse, les indices récoltés.*
*4 - Pour trouver la balle plantée dans le poteau, l'intuition du jeu sera la bienvenue.*
*5 - Vous devrez même prendre en photo la plaque d'immatriculation d'une voiture suspecte.*
*6 - Si vous êtes trop curieux, vous pouvez finir dans cet état...*
*7 - Cet appareil n'est autre qu'un passe-partout — mais du FBI !*
*8 - Votre téléphone portable, indispensable pour être authentifié X-Files.*
*9 - ous pourrez utiliser la visionneuse de votre terminal pour étudier les photos prises avec votre appareil numérique.*

pour la «désoxy-phospho-1-2-diestérase» — Big Brother is watching you !) ; une base de médias qui pourra vous apporter de nombreuses informations ; une visionneuse de photos, qui une fois reliée à votre appareil photo numérique, permettra d'exploiter vos prises de vue ; une adresse e-mail et la possibilité d'envoyer des messages via le Net à qui bon vous semble ; et enfin (ouf !) un créateur d'avis de recherche. Justement, il faudrait envoyer celui de Mulder et Scully...
Enfin, tout est prêt maintenant, vous pouvez partir en mission avec Skinner, qui vous attend d'ailleurs dans le couloir.

## Le mystère s'épaissit...

Skinner vous emmène à l'hôtel où ont été vus pour la dernière fois nos deux héros. La dame de l'accueil vous accompagne jusqu'aux chambres. Là, vous n'avez pas le droit de tout mettre sens dessus dessous, comme dans les films. Vous êtes du FBI, mais quand même ! Vous trouverez plusieurs indices... Sur le lit de Mulder, une adresse e-mail et le nom d'un entrepôt, et dans la chambre de Scully, son Power Book. Vous pouvez obtenir également la liste des appels passés depuis les chambres. De retour au bureau, il faut rechercher l'adresse de cet entrepôt. Grâce à votre terminal, cela ne vous pose pas trop de problèmes. Du coup, cette localité est apparue sur le Newton et vous avez le droit de vous y rendre.



La porte est bloquée par un cadenas, mais heureusement vous êtes équipé d'un passe. À l'intérieur du bâtiment, vous devez trouver de nouveaux indices de lutte. L'intuition du jeu vous permet de tomber dessus car dans le noir, ça n'apparaît pas vraiment évident. À l'aide du kit de prélèvement, vous dénichez un échantillon de sang, une balle dans un mur et un mégot qui traîne. Des boîtes posées sur le sol semblent intéressantes, mais hélas, elles sont clouées. À l'étage, dans le noir, mais avec la torche, vous trouverez un pied-de-biche qui permettra d'ouvrir ces caisses, puis de collecter la mystérieuse poudre noire. Pendant ce temps, Skinner se contente de lire, planté au milieu de ce qui semble être un bureau. Vous pouvez toujours lui faire part de vos trouvailles, cela ne semble pas l'interpeller plus que ça, mais c'est pourtant ce qu'il faut faire. N'hésitez pas à parler beaucoup, et avec tout le monde. D'ailleurs, il faut aller rendre visite, derrière l'entrepôt, à un marin d'eau douce. D'un abord assez fruste, ce gentilhomme se dévoilera à la vue de votre insigne du FBI. Après une longue conversation, vous partez avec Skinner. Il se peut qu'aucune séquence vidéo ne se charge. C'est que vous n'avez pas tout accompli... En revanche, si la vidéo se charge bien, vous retrouverez une voiture suspecte que Skinner avait, comme de bien entendu, repérée depuis un bon moment. Votre sang ne fait qu'un tour et vous attrapez votre... appareil photo.

Après avoir apporté les indices chez votre ami Amis (sic), vous retournez au bureau. Une discussion prolongée avec Skinner est le seul moyen de le faire partir, afin d'aller vous asseoir à votre bureau, ce qui fait venir Cook. Les liens entre les actions n'apparaissent pas toujours évidents à un esprit rationnel, mais en essayant un peu tout, on commence à comprendre la manière dont le le jeu fonctionne. Vous pouvez confier le Power Book de Scully à votre collègue Cook (même si vous ne lui faites pas confiance, c'est le seul moyen de progresser). Comme Skinner vous a demandé de surveiller l'entrepôt, vous y allez. Et là, surprise ! vous remarquez des hommes suspects (de la NSA, forcément !). Attention à ne pas vous approcher trop près, ni trop brusquement, sinon vous finirez mal. Cette scène est assez sombre et il faut bien avouer que l'on ne voit pas très bien ce qui se passe... Le mystère reste donc entier.

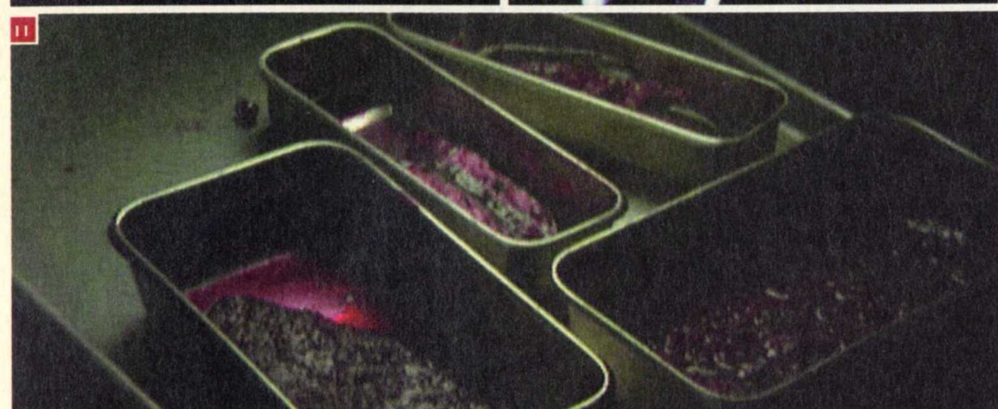
La suite de l'enquête vous permettra de faire la connaissance de la charmante inspectrice Astadourian, qui vous aidera dans vos investigations sur le port. Le marin de la veille est retrouvé mort. Après autopsie, le médecin légiste vous indiquera qu'il était en fait détenteur du record du monde du nombre de tumeurs dans un seul corps humain... Cela vous mène à une affaire de bateau russe ravagé par un mystérieux incendie, ultra-localisé. La suite de l'affaire semble avoir un rapport avec un trafic de matières radioactives. Mais quel est le lien avec la destruction du bateau par le feu, avec la mort (et surtout les tumeurs) du matelot et où sont Mulder et Scully ? Autant de questions qui trouveront, je l'espère, des réponses dans la suite de votre aventure...

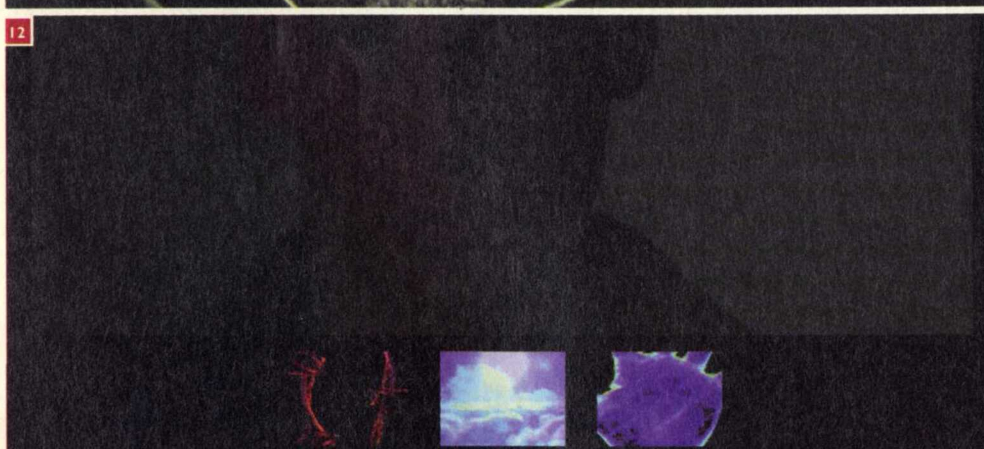
## Comme à la *télé*

Plus qu'à un jeu en fait, X-Files The Game ressemble davantage à un film très interactif. En effet l'ensemble constitué par les sept CD que comporte le jeu (belle invention que le DVD...) est rempli de vidéos. Ainsi, X-Files The Game apparaît entièrement constitué de séquences vidéo présentées en format Cinémascope. Quelle que soit l'action que vous accomplissez ou l'événement qui se produit sous vos yeux ébahis, tout — absolument tout — relève de la vidéo ! Vous ouvrez un tiroir : une séquence vidéo se charge... Vous le refermez, une autre... Vous vous mettez un morceau de scotch sur le bout du nez : encore une séquence vidéo ! Non vraiment, à croire qu'ils ne payent pas la pelloche à la Fox ! Afin de réaliser cette performance, un moteur a été spécialement développé — le Virtual Cinéma 3.0. Ce moteur «multiplates-formes» permet de charger de la vidéo et du son en même temps et surtout de façon accélérée (les accès disque se font très vite et il est donc inutile d'aller chercher un café en attendant la prochaine séquence !). Il permet également l'usage d'ef-



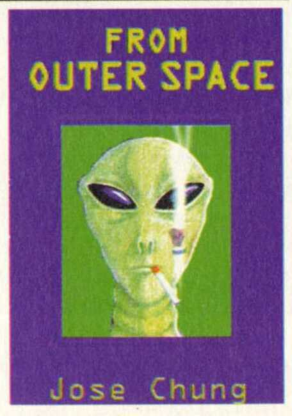








*10 - Si vous avez trouvé des indices, la discussion suivante sera agrémentée des icônes correspondantes.*
*11 - C'est ça aussi, X-Files !*
*12 - Suivant votre humeur, vos réponses peuvent revêtir différentes formes, bien illustrées par ces petites images.*




fets graphiques (ou filtres). Par exemple, quand vous utilisez les jumelles, l'écran est alors zoomé selon une forme correspondante. De la même manière, les jumelles à amplification de lumière deviennent en fait un filtre vert sombre qui est appliqué sur les images de vidéo normales. Les zones sensibles apparaissent également très bien gérées, ce qui vous donne la possibilité d'agir sur l'environnement vidéo du jeu. Les curseurs changent alors de forme suivant les actions possibles. La qualité se révèle excellente et on a vraiment l'impression de se taper une toile — très interactive, certes, mais une toile tout de même !

X-Files The Game paraît on ne peut plus fidèle à la série, puisque réalisé par la même équipe : Frank Spotnitz au scénario, Jon Joffin en chef opérateur, Mark Snow pour la musique et bien sûr le réalisateur, Chris Carter. On retrouve également les mêmes personnages, avec le duo infernal Mulder / Scully, l'homme à la cibiche, Gorge profonde, les lone gunmen et bien sûr (pour les besoins du jeu) d'autres rôles spécialement développés. Les scènes ont été tournées en extérieur à Seattle durant sept semaines et dans une trentaine de lieux différents. Les moyens n'ont donc pas manqué !

Le style de la série se trouve parfaitement restitué, avec le même «grain» d'image, assez sombre et les brouillards diffus dont nous avons l'habitude. De la «haute-fidélité», que d'ailleurs on apprécie ! Ou pas... Mais dans ce cas, mieux vaut ne pas y penser.

## LA *VÉRITÉ* N'EST PAS FORCÉMENT AILLEURS

L'interface utilisée est très simple et intuitive. Et l'aide la plus appréciable vient justement de l'intuition artificielle. Cette option vous permet d'obtenir une aide en ligne du jeu très pratique : il suffit ensuite de retrouver l'endroit où est niché l'indice dans les décors. Pas toujours facile, mais il est également possible, lorsque vous galérez vraiment dans un flou des moins artistiques, d'obtenir une icône correspondant à une action, qui vous transporte sur les lieux où gît l'indice, puis exécute automatiquement ladite action. L'objet le plus utile et le plus innovant du jeu sera votre assistant numérique Newton (horreur, ça n'est pas du PC !). Il vous servira, dans vos déplacements sur la carte du jeu, de carnet de notes, de carnet d'adresses et enfin à envoyer des e-mails. Manquent juste le bouton pour faire les glaçons et le micro-ondes ! Sinon, ça vaut son pesant de cacahuètes...

L'enquête se révèle tout de même assez lente et difficile, comme dans la série, mais il est certain que l'atmosphère du jeu relève du même registre et que l'on en profite pleinement... La durée de vie apparaît assez importante si l'on tient compte de la totalité des scènes vidéo qui se succèdent mais ne se ressemblent jamais. De plus, la difficulté non négligeable de l'enquête (si l'on n'abuse pas de la sacro-sainte «intuition») vous obligera à fouiller les moindres recoins sans parfois trouver grand-chose, alors que l'aide vous signale bien qu'un indice gît quelque part. Il faut persévérer ! L'intrigue, assez typique, permet de se sentir en famille, au milieu de complots plus mystérieux les uns que les autres. Manque juste une pointe de Mulder et de Scully, qui interviennent au compte-gouttes. Ceux qui apprécient X-Files aimeront ce jeu. Pour les autres, pourquoi ne pas envisager une conversion prochaine...

**François**

DÉVELOPPEUR : HYPERBOLES STUDIO - DISTRIBUTEUR : ELECTRONIC ARTS

**87%**

*intérêt :* ★★★★☆
*réalisation :* ★★★★★

**François :** La vidéo est omniprésente et permet de se sentir comme dans un «film dont vous êtes le héros», avec l'ambiance en plus. Tout est très bien réalisé et on peut jouer avec les gadgets du FBI.

**Yann :** X-Files, mouais... Le jeu semble très bien fait mais on ne peut pas dire que les principaux concernés — Fox et Dana — soient très présents dans les vidéos. Sinon, l'intrigue est typique, mais un peu lente.

+ La qualité et la quantité des vidéos. L'atmosphère X-Files. L'aide en ligne. On est en famille...

La difficulté de trouver des indices parfois trop bien dissimulés. Le rangement des sept CD.





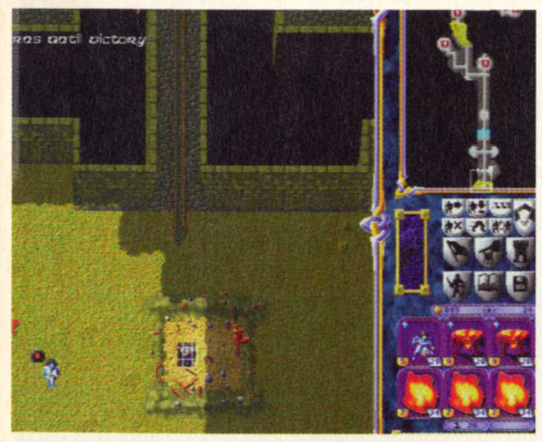




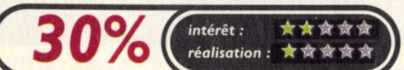

## WARLORDS 3 DARKLORDS RISING

Il y a bien longtemps, dans une contrée peuplée par des 386, Warlords régnait en maître sur les jeux de stratégie. Depuis, les machines ont évolué, les jeux aussi — mais pas la série des Warlords, qui présente toujours les mêmes graphismes désuets et fait penser aux premiers Ultima ou à un petit shareware... Les temps de réflexion de l'ordinateur se révèlent aussi insupportables que les mécanismes de jeu et cette version 3 relookée en termes d'options (jeu en réseau, éditeur) n'a aucune raison de figurer sur le marché, sauf pour ceux qui veulent découvrir comment étaient les jeux il y a dix ans.

*Jeff*



**DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR :** RED ORB ENTERTAINMENT - UBI SOFT



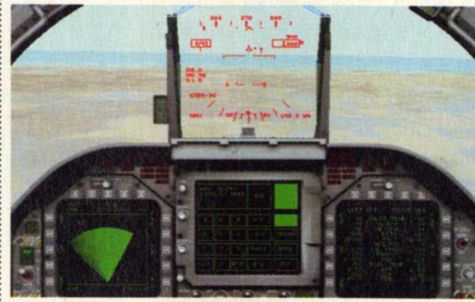




## IF/A-18E CARRIER STRIKE FIGHTER

Carrier Strike Fighter n'est pas un jeu mais un simulateur de jeu car il faut vraiment trouver comment s'amuser avec ! Les habitués de nos tests auront compris qu'il s'agit encore d'un jeu Interactive Magic... Quant aux autres, il est peut-être nécessaire de leur expliquer pourquoi : même en 3Dfx, les graphismes apparaissent laids (pas d'anti-aliasing, des nuages représentés par un simple à-plat blanchâtre à l'horizon, des zones de terre constituées par de grandes surfaces désespérément planes et d'une texture laiteuse surréaliste...), les voix sont à peine compréhensibles (les acteurs ont dû attraper un gros rhume dans le studio d'enregistrement) et les temps de chargement m'ont fait vieillir au moins d'un an...
Il y a tout de même une note d'espoir : j'ai fini d'écrire ce test et vous avez achevé de le lire !

*Jeff*



**DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR :** INTERACTIVE MAGIC - UBI SOFT

35% intérêt : réalisation :




## SIERRA PRO PILOT

Pour réaliser un bon simulateur, et dans quelque domaine que ce soit (motos, voitures, avions ou patins à roulettes), il faut plusieurs choses qui manquent tragiquement à Sierra Pro Pilot — moche et vraiment affreux (pour pouvoir le comparer à un titre du même genre, il faut remonter à Flight Simulator 5, qui était plus beau et ne ramait pas, même sur un Pentium 90). N'essayez pas, comme moi, de tester ce type de daube sur des Pentium 233 : ça rame perpétuellement. Tout est extrêmement long à charger. De plus, les 3Dfx ne sont pas gérées... Enfin, le maniement des avions se révèle plus que surprenant et le simple fait de décoller demande des heures de concentration sur une documentation heureusement très épaisse. Espérons simplement que Sierra ne va pas nous la jouer à la Microsoft et nous pondre une version de ça tous les ans...

*Léo de Urlevan*



**DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR :** SIERRA

30% intérêt : réalisation :




ARCADE
MINIMUM : PENTIUM 90 MHz
CONSEILLÉ : PENTIUM 166 MHz

# MORTAL KOMBAT 4

Subissant l'influence de la mode, Mortal Kombat, l'un des plus célèbres jeux de baston, nous revient dans une quatrième édition tout en 3D, avec des graphismes et des effets de lumière supérieurs à ceux de tous ses concurrents sur PC.

Quelques nouveautés redonnent un peu de sel au jeu, sans vraiment le modifier : chaque combattant dispose d'une arme (massue, machette....) utilisable grâce à un coup spécial et qu'on peut prendre à l'adversaire ou se faire voler ; le moteur, entièrement en 3D, permet aussi d'éviter les coups en tournant autour de l'ennemi par petits bonds ; enfin, les niveaux contiennent des objets (rochers, crânes, etc.) qu'il est possible de lancer sur l'ennemi pour le blesser. La galerie de portraits a aussi subi de gros changements, puisque sur les quinze personnages de base (plus des cachés, comme Goro), la moitié sont nouveaux et que des célébrités comme Keno, Smoke ou Baraka ont disparu au profit des nouvelles (sales) têtes. Mais dans l'ensemble, Mortal Kombat 4 ne décevra pas les habitués car le jeu apparaît toujours aussi gore, avec des gerbes de sang et des fatalités atroces (décapitation, arrachage de membres....). De surcroît, la maniablité constitue une véritable merveille, que ce soit au joystick ou au clavier, et la plupart des coups sont obtenus très facilement (il existe même une option d'aide pour les joueurs au clavier).

Le jeu souffre tout de même de deux gros défauts : le nombre de coups spéciaux par personnage a été considérablement réduit (cinq ou six au maximum) et il n'y a plus que quatre fatalités par personnage (les Babalities, Animalities et Friendships ont disparu), ce qui le rend beaucoup moins riche et intéressant. D'autre part, les combats contre l'ordinateur se révèlent d'une difficulté rapidement trop élevée et il devient presque impossible de sortir des coups spéciaux (on ne peut quasiment faire que des combos), ce qui comblera les bourrins qui matraqueront leur clavier, mais réduira le plaisir des amateurs de stratégie qui aiment bien exécuter leurs enchaînements. En revanche, à deux, le jeu ne souffre plus du tout de ces défauts de difficulté et montre vraiment tout son intérêt car il apparaît, et de loin, comme le meilleur dans le genre.

Mortal Kombat 4 mériterait donc deux notes, une excellente pour le mode Deux Joueurs et une moyenne en solo : vous voilà prévenu !

«jeff






DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : GT INTERACTIVE

**75%** intérêt : ★★★★☆ réalisation : ★★★★☆



MAUVAISE SIMULATION
MINIMUM : PENTIUM 133 MHz
CONSEILLÉ : PENTIUM 200 MHz

# CASTROL HONDA
## SUPERBIKE WORLD CHAMPIONS

Trop d'aspects négatifs rendent ce soft inintéressant... On commence par la moto : tout n'apparaît pas parfait mais la modélisation tient le coup... Le motard, quant à lui, est tout simplement pitoyable. On dirait, tout craché, le robot du magicien d'Oz constitué de boîtes de conserve qui arborent, au niveau des articulations, des crevasses de la taille des falaises d'Étretat ! Les accidents nous imposent la vue imbécile d'une bécane couchée pendant à peine dix secondes. Elle ne dérape pas, ne rebondit pas, elle se vautre simplement et s'arrête. J'entends de petites voix qui me disent : «Ouais, mais ce genre de jeu se joue en vue interne...» O.K., parlons-en, de la vue interne ! Elle vous permet de mieux vous rendre compte que votre RVF 750R pèse huit tonnes, est molle au démarrage, ne braque pas et ne freine pas, contrairement à son homologue de la vraie vie. On finit par s'habituer à cette inertie de folie mais sans pour autant éprouver de véritable plaisir à jouer. Aaron Slight et Honda méritaient mieux que ça... Avec tous les produits qui vont sortir dans le domaine de la moto, vous feriez mieux d'éviter cette daube !

«Luis

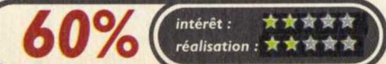








DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : INTERACTIVE ENTERTAINMENT






WARGAME TPS RÉEL
MINIMUM : PENTIUM 90 MHz
CONSEILLÉ : PENTIUM 120 MHz

# MAX2

Max 2 est un jeu de stratégie qui se déroule dans le futur et possède la particularité de pouvoir se jouer en temps réel ou par tour. Cela excepté, il se présente comme l'exemple même de tout ce qu'il ne faut pas faire : on indique sur la boîte de jeu que la machine recommandée est un Pentium 120, alors que même sur un Pentium 2, ça rame ! Les bugs sont nombreux (trois plantages du système en trois heures de jeu, un système de sauvegarde et des touches de fonctions qui ne réagissent pas correctement, des unités qui ne trouvent pas leur chemin ou laissent passer un adversaire — même en mode Tir Automatique...) et les graphismes, peu convaincants et minuscules, rendent l'identification desdites unités plutôt difficile. Voilà la recette type d'un mauvais jeu, qui garantit une indigestion carabinée...

«Jeff



DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : INTERPLAY

**40%** intérêt : ★★☆☆☆ réalisation : ★☆☆☆☆

ARCADE
MINIMUM : PENTIUM 90
CONSEILLÉ : PENTIUM 133

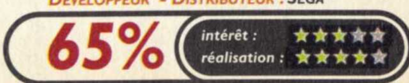
# THE HOUSE OF THE DEAD

The House of the Dead bénéficie d'une bien meilleure réalisation que les autres titres de la gamme Sega sur PC. C'est un Virtua Cop-like, avec comme principale innovation le fait de pouvoir choisir différents parcours en tirant sur des interrupteurs (par exemple) ou en butant le streum de gauche au lieu de celui de droite, à certains endroits. Liberté certes limitée, mais c'est bien vu ! Voilà qui paraît bien gore : on peut joyeusement démembrer, voire décapiter, les morts-vivants et autres bestioles du jeu. Les boss, au nombre de quatre, sont assez faciles à éliminer — sauf le dernier. Malgré une durée de vie plus importante que celle des autres titres du genre, ça ne reste marrant que dix minutes... Au bout d'une dizaine de parties, ça devient vite répétitif — à moins qu'on soit vraiment un fan.

«Luis



DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : SEGA






# SKULL CAPS





Si vous aimez les petits jeux de stratégie sympas, au fonctionnement compréhensible en quelques minutes, Skull Caps est fait pour vous... Ce titre sans grande prétention apparaît néanmoins fort bien réalisé et laisse la part belle à l'humour. Vous êtes chargé de faire prospérer la civilisation des Skullies, petits bonshommes rondouillards habillés de salopettes et à la calvitie très prononcée. Leurs ennemis jurés, les Hairies (tout plein de poils), les Helgas et les Hermits, veulent leur voler leur principale source de nourriture : le poisson. Il faut donc répartir vos Skullies en différentes catégories : travailleurs, bâtisseurs, scientifiques et soldats. Certains seront donc chargés de se procurer les ressources nécessaires à la vie de la communauté, tandis que d'autres construiront différentes habitations et forteresses, inventeront et fabriqueront de nouvelles armes, pour finir tous ensemble sur le front ! Tout un programme... L'ensemble du jeu bénéficie (seulement) d'une 3D isométrique, mais les graphismes se révèlent tellement riches et humoristiques qu'on n'y prête guère attention. L'humour donc, présent à tous les niveaux, se signale surtout par la créativité et l'imagination qui sont employées à inventer de nouveaux moyens d'attaque et de défense. En tirant parti des éléments du paysage et en construisant une quantité croissante d'armes, on obtient plus d'une centaine de possibilités, toutes combinables ! On peut utiliser des trappes, des pièges à loups, des mines posées autour d'une maison, puis balancer dans ladite maison un bon gros putois piégé... Je vous laisse deviner la suite... Il existe également, dans le désordre, des vaches explosives, des tremblements de terre sur commande, des requins, une pluie de rochers et bien d'autres délires encore. Skull Caps comprend dix niveaux d'apprentissage, pour mieux vous familiariser avec les fonctions et vous permettre de mieux appréhender les quarante niveaux suivants, qui se dérouleront dans divers décors — mais toujours sur les cartes géographiques de pays existants. Vous avez donc compris (du moins je l'espère !) que ce jeu est complètement craquant. Certes il n'utilise pas de moyens techniques particulièrement modernes... Mais il jouit toutefois d'une très bonne jouabilité et d'un fun indéniable que tous les timides du genre apprécieront

**«François**

**DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : ICREATIVE EDGE - UBI SOFT**







# CIVIL WAR 2 GENERALS

Sierra daigne enfin sortir la version française de Civil War Generals 2 (dont la version américaine a été testée il y a quelques mois dans PC Soluces) : voilà qui mérite un rappel de ce que nous en pensons. Wargame classique traitant de la guerre de Sécession, Civil War 2 est complet puisqu'il gère les formations, le brouillard de guerre, les campagnes dynamiques, les points de moral, l'équipement de la troupe, etc. Le nombre d'unités et de terrains a également été doublé : on y trouve maintenant des forts, des marécages, des murs et aussi des bâtiments de la marine, de l'artillerie lourde, des états-majors. Le rendu somptueux des différentes formations armées, les bruitages et les scènes cinématiques nombreuses procurent à ce titre une très agréable jouabilité. De plus, un nombre impressionnant de missions (plus de cent cinquante) et un éventail de dix-sept campagnes lui garantissent une durée de vie exceptionnelle... Malgré tout, Civil War apparaît un peu trop similaire à la première version : les leaders des bataillons sont les mêmes et la plupart des cinématiques n'ont pas changé, de même que les musiques. De surcroît, le jeu souffre maintenant de lenteurs anormales et quelques petits bugs d'affichage sont à signaler. Civil War 2 semble donc réservé aux joueurs qui auraient loupé l'original et voudraient découvrir un wargame passionnant — bien que perfectible.





**«Jeff**

**DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : SIERRA**

**85%** intérêt : ★★★★ réalisation : ★★★★

Contrairement à ce que vous pourriez penser (de travers), cette rubrique n'a pas pour but de fournir des conseils contre l'impuissance. Non, ici on fait des affaires — et même de très bonnes affaires — car cette rubrique traite des jeux «budget», c'est-à-dire des softs que les éditeurs ressortent quelques mois après leur sortie officielle sur le marché, et à des prix imbattables. Mais comme pour les tests, il faut là aussi faire attention aux arnaques, certains éditeurs jouant les fossoyeurs en exhibant des trucs qui ressemblent plus à des cadavres décomposés qu'à des jeux !

«Jeff

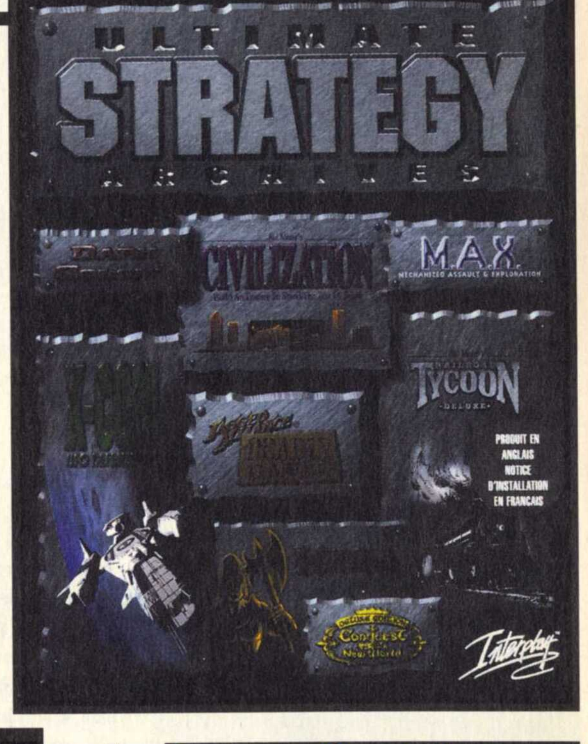
# PETITES BOURSES

## Ultimate Strategy Archives

***Interplay***

Cette boîte présente une des compilations les plus intéressantes du moment car elle regroupe huit jeux de stratégie qui furent tous des hits... Certes, seul Dark Colony (stratégie S.-F. temps réel) est vraiment récent, mais vous y trouverez aussi les deux jeux mythiques de Sid Meier (Civilization et Railroad Tycoon Deluxe), X-Com UFO (le premier et le meilleur de la série), M.A.X. (stratégie S.-F. en temps réel ou par tour de jeu), Heroes of Might and Magic (stratégie médiévalo-fantastique), Jagged Alliance Deadly Games (stratégie mettant en scène des mercenaires contemporains) et Conquest of the New World Deluxe (jeu de conquête du Nouveau Monde). Et tout ça pour même pas le prix d'un jeu — mais attention, ils ne sont pas en français !

***Prix : 250 F environ***
***Configuration : Pentium 90, 16 Mo, SVGA, Windows 95 / DOS***





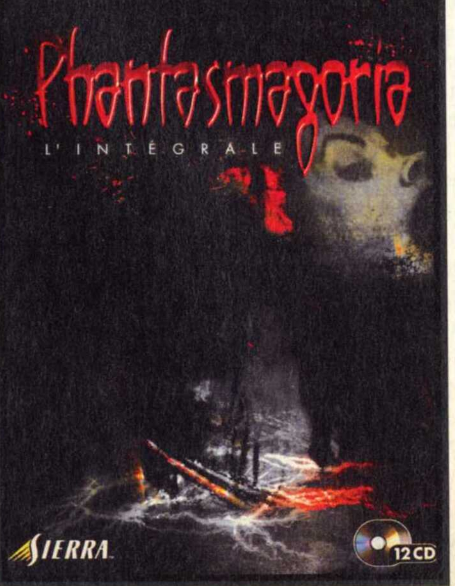


## Triple Conflict

***Interplay***

Pour une somme à peine inférieure au coût d'Ultimate Strategy Archives, vous aurez droit à trois jeux en français : Warcraft, Conquest of the New World Deluxe et M.A.X. Comme ces deux derniers se trouvent dans l'autre compilation d'Interplay et que Warcraft (premier du nom) a pris un gros coup de vieux, je dirai que cette compilation n'a que l'intérêt de son rapport qualité / prix : médiocre.

***Prix : 200 F environ***
***Configuration : Pentium 90, 16 Mo, SVGA, Windows 95 / DOS***




## Phantasmagoria — L'intégrale

***Sierra***

La série des Phantasmagoria se présente un peu comme le Titanic des jeux vidéo : un budget énorme a été consacré à la conception de ces deux titres, qui regroupent sur douze CD (cinq pour le premier et sept pour la suite) des heures de vidéo ! L'histoire est aussi hors norme pour des jeux PC car au lieu des traditionnels scénarios tout public, on sombre ici dans l'érotisme malsain (façon fouets et cuirs) et dans le gore le plus sanguilonent (celui qui tache les murs à coups de lambeaux de cervelle). Malheureusement, Phantasmagoria I souffre d'une durée de vie infinitésimale et le prix de cette compilation n'a rien de bien alléchant...

***Prix : 250 F environ***
***Configuration : Pentium 75, 16 Mo, SVGA, Windows 95 / DOS***

## La trilogie Monkey Island

***Lucas Arts***

Stoppez tout et lisez bien ce qui va suivre pour comprendre pourquoi cette compilation, qui regroupe les trois Monkey Island, se révèle indispensable... Si vous aimez les histoires de pirates, les navires fantômes, les chasses aux trésors, les amours contrariées, les musiques épiques et inoubliables, mais aussi les concours de crachats ou d'injures, les danses de singes ou de squelettes, les vendeurs de cercueils affligés de diarrhée verbale, le vaudou fait maison (sans carte 3D), les hommes-canons, les caniches mangeurs d'hommes et en général tous les gags à la Monty Python, vous ne pourrez qu'aimer la série des Monkey Island — de loin la saga d'aventure la plus drôle et la plus loufoque jamais réalisée sur PC. Indispensable, incontournable, inoubliable... «Si t'achètes pas, t'as rien compris.»

***Prix : 300 F environ***
***Configuration : Pentium 75, 16 Mo, SVGA, Windows 95 / DOS***

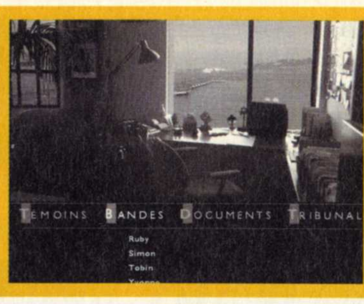


## In the First Degree

### *Broderbund Entertainment*

Tiens, voici l'exemple type du jeu dont on se demande bien pourquoi il ressort (même dans une collection «budget») : sa réalisation apparaît plus que moyenne et son scénario, racontant l'histoire d'un procès dont il faut récupérer les pièces, laisse le joueur indifférent. Et ce n'est pas le glossaire des termes juridiques américains inclus dans le jeu qui va en accroître l'intérêt, sauf si vous prévoyez d'aller commettre des crimes aux USA...

***Prix : 100 F environ***
***Configuration : Pentium 60, 16 Mo, SVGA, Windows 95***



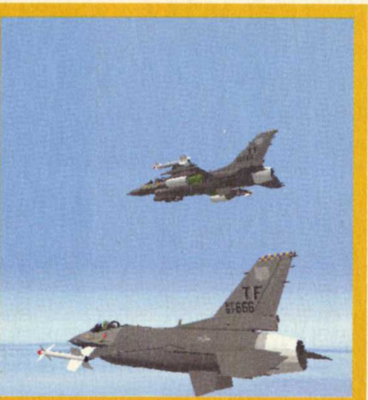



## F16 Fighting Falcon

### *Digital Integration*

Ce simulateur de vol n'est pas le plus beau ou le plus rapide (bien qu'il supporte les 3Dfx) mais le réalisme dont il bénéficie se révèle excellent et sa durée de vie apparaît impeccable grâce aux dizaines de missions proposées. F16 Fighting Falcon est aussi disponible dans une autre compilation (avec Apache Longbow et Hind, deux simulateurs d'hélicos) qui, bien que plus chère, séduira davantage les amateurs du genre.

***Prix : 100 F environ***
***Configuration : Pentium 133, 16 Mo, SVGA, Windows 95***



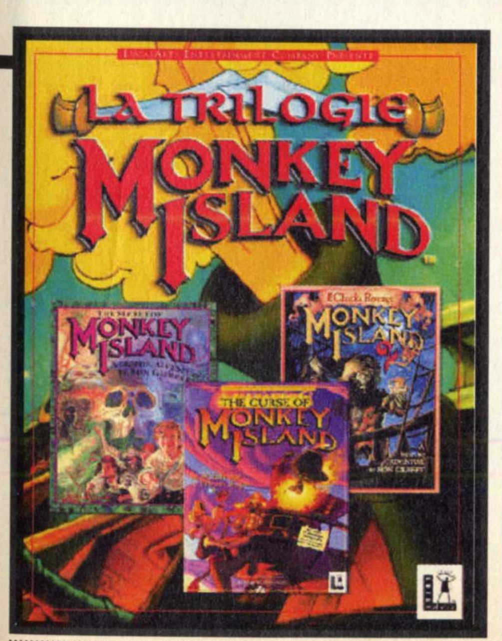
## Prince of Persia 1 & 2

### *Broderbund Entertainment*

Voici deux jeux d'arcade (l'un est très vieux et ses graphismes datent vraiment de la préhistoire !), présentés dans une compilation qui pourrait sembler médiocre... En fait, pas du tout, car en termes de maniabilité et de plaisir de jeu, on a rarement fait mieux que les Prince of Persia, qui figurent (et de loin !) parmi les meilleurs softs de plates-formes disponibles sur PC. Le deuxième épisode, assez beau, justifie à lui seul l'achat de cette compile à prix modeste...

***Prix : 100 F environ***
***Configuration : 486DX2-66, 16 Mo, SVGA, DOS***








## Missions Tesla

### *Virgin*

Alors là, ça sent à plein nez le plan «esbroufe» car Missions Tesla ne constitue pas du tout un nouvel add-on pour Red Alert, comme pourraient le laisser croire le titre et l'illustration de la boîte de jeu, mais une simple compilation de Missions Taïga et de Missions M.A.D., deux add-ons déjà sortis depuis longtemps... Ce genre de manipulation où l'on nous prend pour des gogos me fout en rogne ! À part cela, les missions restent intéressantes (bien que très, très dures) et le prix apparaît tout juste honnête...

***Prix : 150 F environ***
***Configuration : Pentium 75, 16 Mo, SVGA, Windows 95 / DOS***

## Command and Conquer — L'Intégrale

### *Virgin*

Pour beaucoup, Command and Conquer est le meilleur des jeux de stratégie en temps réel, supérieur à tous les Warcraft, Starcraft, Total Annihilation ou même Red Alert, tout simplement parce qu'il est génial en mode solo et qu'en réseau les deux camps (NOD et GDI) demeurent parfaitement équilibrés. Cette version a en plus l'avantage d'inclure l'add-on Opération Survie et utilise le mode de jeu en haute résolution sous Windows 95. C & C l'intégrale constitue donc le B.A.-Ba de tout amateur de jeux de stratégie...

***Prix : 170 F environ***
***Configuration : Pentium 90, 16 Mo, SVGA, Windows 95***

## Rayman for Ever

### *Ubi Soft*

Rayman est un très bon jeu d'arcade, mignon comme tout, et cette version inclut l'éditeur de niveaux ainsi que quarante levels conçus par des fans de Rayman... Mais 200 F pour un si petit nombre de choses supplémentaires ou vraiment nouvelles, ça fait cher ! Et puis je ne résiste pas à l'envie de vous citer l'argument de vente du dossier de presse d'Ubi Soft, qui explique enfin pourquoi Rayman a cette forme étrange. On y parle «des personnages qui n'ont ni bras ni jambes pour une fluidité exceptionnelle». (À mon avis, le prochain jeu d'Ubi Soft devrait être un simulateur de vide spatial : vitesse de jeu garantie sur n'importe quelle bécane...)

***Prix : 200 F environ***
***Configuration : Pentium 60, 16 Mo, SVGA, DOS***



## Wrecking Crew

### *Eidos*

Eidos adopte une stratégie a priori originale : certains titres sortent directement dans la collection «budget». Il ne faut pas chercher bien loin pourquoi... Le jeu a alors toutes les chances de présenter des défauts, mais à un prix «budget», la pilule passera beaucoup mieux la luette des joueurs ! Pas de chance, même à prix budget, Wrecking Crew m'est resté en travers de la gorge : ce jeu DOS (mais tournant sous Windows 95), aux graphismes laids et à la maniabilté lamentable, est censé simuler une course de voitures délirante. Moi je pense que ce sont les «programmeurs» qui ont déliré. Et le pire, c'est que je ne peux même pas conseiller Wrecking Crew à des gosses, le seul public qui aurait pu apprécier ce jeu, car sa difficulté y est beaucoup trop élevée. Allez, on boit un grand verre d'eau et on oublie...

***Prix : 150 F environ***
***Configuration : Pentium 75, 16 Mo, SVGA, Windows 95***

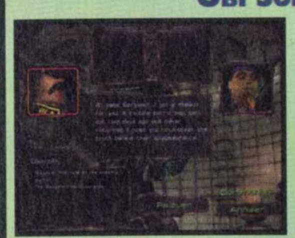


QUATRE ADD-ONS POUR QUATRE JEUX GÉNIAUX, VOILÀ QUI POURRAIT CONSTITUER UNE BONNE MOISSON, MAIS À VRAI DIRE, ON EST UN PEU DÉÇUS CAR LA SURPRISE NE SE TROUVE PAS AU RENDEZ-VOUS : MIS À PART L'ADD-ON DE QUAKE II ET L'ANNONCE D'UN AUTRE QUI CONCERNE AGE OF EMPIRES, RIEN DE BIEN VRAIMENT NOUVEAU... MAIS BON, POUVOIR CONTINUER À JOUER À SES JEUX FAVORIS, ÇA N'EST DÉJÀ PAS SI MAL, NON ? ((Jeff

# INSURRECTION

### (POUR STARCRAFT)

### UBI SOFT



Cet add-on pour Starcraft apparaît intéressant car il propose trois campagnes de dix missions (une par race) permettant de découvrir des aspects stratégiques qui avaient été mal développés dans la version de base. Il y a par exemple plus de héros, qu'il faudra donc protéger à tout prix, des voix plus nombreuses au cours des parties et des missions où il faudra véritablement utiliser les pouvoirs de chaque unité. De plus, la difficulté desdites missions a été revue à la hausse et pour les amateurs de jeu en réseau, il existe même cent deux nouveaux scénarios en Multijoueur. Malheureusement, cet add-on n'a en définitive rien de révolutionnaire, puisqu'il ne propose pas de nouvelles unités ou de nouvelles cinématiques, mais juste des missions qu'on peut à la limite concevoir soi-même, grâce à l'éditeur fourni avec Starcraft (ce qui ne nuit en rien à sa qualité). Prix : 180 F environ

# THE RISE OF ROME

### (POUR AGE OF EMPIRES)

Microsoft révèle enfin des infos sur le premier add-on prévu pour Age of Empires, qui devrait sortir au mois de novembre. On pourra y diriger quatre nouveaux peuples (dont les Romains et les Carthaginois). Et à nouvelles races, nouvelles unités, puisqu'il y aura des éléphants carapaçonnés, des unités se déplaçant à dos de chameau, des frondeurs, des galères et des chariots de guerre. Et en plus des nouveaux bâtiments, vous bénéficierez de quatre nouvelles technologies : le bouclier, le martyre (on sacrifie un prêtre pour capturer une unité ennemie), la logistique (pour dépasser la limite des cinquante unités) et la médecine (pour soigner plus rapidement). Le jeu comporte aussi diverses améliorations d'ordre général, comme la possibilité de lancer la production à la chaîne d'unités, ou celle de dépasser la barrière des cinquante unités dans les parties en réseau.



# ULTIMATE TAKEOFF

### (POUR FLIGHT SIMULATOR 95/98)

### UBI SOFT



Si vous êtes un acharné de Flight Simulator 95 / 98, vous trouverez Ultimate Takeoff sans intérêt car vous le possédez peut-être depuis longtemps sans le savoir... Mais si vous venez de découvrir le jeu, vous serez d'un tout autre avis. Ultimate Takeoff se présente en effet comme une compilation de cinq add-ons réputés : Scénario Tokyo (dans une version allégée, qui ne gère pas les saisons et tout le centre du Japon), Aircraft Collection (vingt avions légendaires, dont le Concorde et le Blackbird), FSFX Upgrade '98 (améliorations graphiques), Scénario Îles Canaries (exotisme garanti) et WinPlanner Plus (une version allégée qui permet d'établir des plans de vol, mais pas de générer des aventures). Seul regret donc : deux des cinq add-ons sont en version «allégée» mais bon, à ce prix-là, cela reste tout de même une bonne affaire.

Prix : 300 F environ

# BATAILLES STRATÉGIQUES

### (POUR TOTAL ANNIHILATION)

### GT INTERACTIVE

Après l'excellent Contre-Attaque, GT Interactive nous pond dans la foulée Batailles Stratégiques, un deuxième add-on officiel pour Total Annihilation — mais qui est loin de constituer un chef-d'œuvre. En effet, ce dernier propose seulement quelques-unes des nouvelles unités de Contre-Attaque et des dizaines de missions sur des cartes à l'environnement conventionnel. Ces missions se révèlent en plus parfois d'un intérêt limité, puisque dans l'une d'elles, j'ai remporté automatiquement la victoire au bout de quelques minutes, en ne faisant strictement rien ! Malgré tout, sur le nombre, certaines restent tout de même très intéressantes. Si vous avez déjà fini Contre-Attaque et si vous n'avez pas envie d'utiliser l'éditeur de cartes disponible sur le site officiel (http://www.totalannihilation.com), Batailles Stratégiques vous procurera une bonne dose de sensations fortes.

Prix : 200 F environ



# MISSION PACK 2 GROUND ZERO

### (POUR QUAKE II)

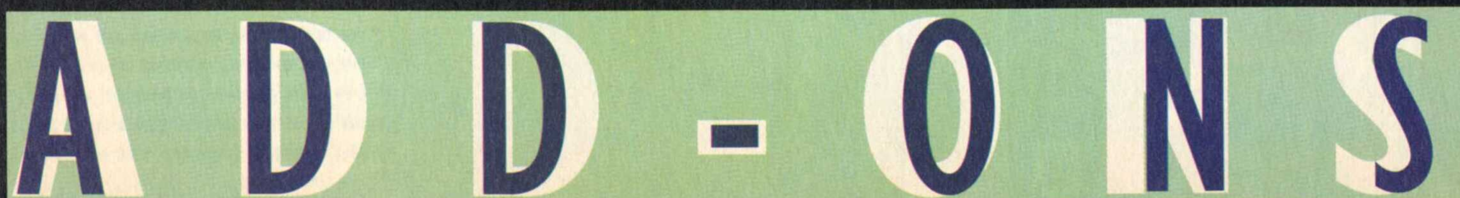
### ACTIVISION

Les apports de cet add-on apparaissent innombrables : quarante missions en solo et dix arènes de Death Match ! Au rayon armement, on aura enfin accès à la tronçonneuse (chère aux Doomers), à une nouvelle mitrailleuse (l'ETF Rifle), au Proximity Launcher (lançant des mines qui s'accrochent aux murs) et aux mines Tesla, pour électrocuter les imprudents. En matière de bonus, on aura le choix entre des lunettes à infrarouge, un doubleur de «damage» (au lieu du Quad) et on pourra surtout s'amuser avec les sphères qui suivent le joueur : la Defender Sphere, qui tire sur les ennemis évoluant à proximité ; la Hunter Sphere, qui fonce sur eux pour exploser lorsque le joueur dispose de moins de 25 % de vie ; et enfin la Vengeance Sphere, qui n'entre en jeu qu'à la mort du joueur et parcourt les couloirs pour tuer net l'ennemi responsable de cette interruption d'existence prématurée...

L'I.A. a été aussi améliorée : les monstres se cachent derrière les éléments du décor pour tirer à couvert, d'autres visent des rochers pour vous écraser ou vous couper la retraite... Plus fort, certains vous suivent comme des pisteurs. Et comme les ennemis sont très puissants (monstres volants qui straffent, créatures armées d'un fusil dans le dos, araignées qui s'accrochent au plafond...), le cauchemar ne fait que commencer !

Prix : 170 F environ





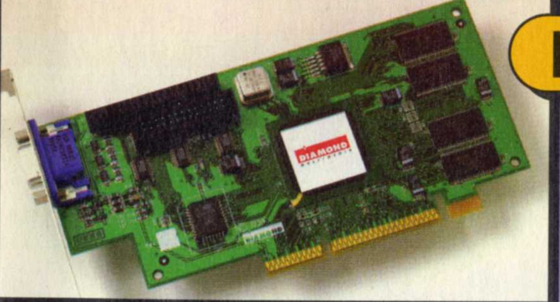



Voici une nouvelle rubrique matos où nous allons vous présenter en détail un matériel. Mis à nu, comparé à la concurrence, le pauvre ne pourra plus compter que sur ses performances pour obtenir notre bénédiction. Le premier qui s'y colle, c'est la carte Diamond Stealth II G460.

*Yann Lebecque*

# CRASH TEST

## DIAMOND STEALTH II G460



Qu'on se le dise, la rentrée va être chaude comme jamais ! En effet, la 3Dfx se voit attaquée de toutes parts et son premier concurrent n'est autre que le chipset Intel i740. Très performant, très abordable, combinant accélération matérielle 3D et affichage 2D, porté par la puissance d'Intel, ce circuit graphique a tout pour réussir. De plus, de nombreux assembleurs de cartes s'intéressent à son cas, peut-être lassés par les problèmes d'approvisionnement causés par la demande massive de Voodoo 2 et attirés par le prix plutôt intéressant du produit. Du coup, on ne compte plus le nombre de modèles de cartes basées sur ce chipset : la Diamond, donc, mais aussi les Asus, Chaintek, Real 3D Starfighter, Tekram 3D Fire 6000... Une véritable ruée vers l'or. Mais que cache tout cela ? L'i740 est-elle la solution idéale ou tout juste un leurre pour les moins fortunés des joueurs (disposant tout de même d'une carte mère AGP ! ) ? Réponse pas plus tard que tout de suite !

### Sur le papier...

Regardons ce que ce chipset est censé faire (sur le papier). En effet, chaque carte accélératrice 3D se trouve dotée de plus ou moins de fonctions et mieux vaut connaître à l'avance les limites et les qualités de chaque produit... Premier point important, l'i740 n'est disponible qu'en port AGP. Du coup, si votre carte mère apparaît dépourvue d'un tel port, oubliez-le. En effet, le port AGP n'est intégré aux cartes mères que depuis peu de temps, son essor étant lié à l'arrivée des Pentium II. Cela dit, si vous êtes équipé en conséquence, vous serez heureux d'apprendre que cette carte s'appelle l'AGP 2x. Ce port permet de communiquer avec la carte graphique sans se soucier des périphériques PCI (contrôleurs de disque, carte son nouvelle génération et bien sûr cartes 3Dfx ! ). Par voie de conséquence, les accès à la vidéo se révèlent beaucoup plus rapides. Des chiffres ? Sachez que le débit du port PCI apparaît limité à 133 Mo par seconde, quand l'AGP 2x, elle, atteint 512 Mo par seconde. De plus, cela permet d'utiliser la mémoire vive du PC, qui s'élève au moins à 32 Mo, pour stocker les textures. L'accès à la Ram se révèle en effet infiniment plus rapide que les accès au disque dur et le gain de performance se révèle, là encore, indéniable.

Autre point non négligeable, le chipset i740 s'occupe de tout : inutile donc de disposer d'une bonne carte vidéo pour l'affichage 2D (fenêtres de Windows, C & C-like, démineur...). C'est toujours ça d'économisé lorsque l'on s'achète une nouvelle machine ou que l'on change de carte mère (du moins si elle ne dispose que d'une mauvaise carte vidéo). Rappelons que les chipsets 3Dfx les plus puissants (Voodoo Graphics et Voodoo 2) ne s'occupent pas de l'accélération 3D, contrairement aux Voodoo Rush et Voodoo Banshee.

La carte est livrée avec 8 Mo de mémoire à 100 MHz et avec un taux de rafraîchissement pouvant atteindre 195 Hz. Elle affiche aussi la résolution 1280 x 1024 en True Color (24 bits, soit des millions de couleurs). Bien sûr, elle dispose de la correction gamma, qui permet de modifier la chaleur des couleurs (certains jeux en effet on tendance à proposer par défaut des couleurs «surexposées»).

Côté fonctions 3D, l'i740 n'est pas en reste, puisqu'elle prend en charge l'ombrage de Gouraud, le filtrage bilinéaire (adoucissement des contours rendant les angles plus lisses), le mip-mapping (choix de la qualité de la texture en fonction de la distance de l'objet, ce qui accélère le traitement et permet d'obtenir des surfaces très détaillées en gros plan), les effets de brouillard, la correction de perspective (qui déforme les textures en temps réel), des textures pouvant atteindre la taille de 1024 x 1024 pixels, les effets de transparence — bref la totale. Côté drivers, cette carte supporte Direct3D (et OpenGL pour certains modèles).

### ...Et pour de vrai ?

Passons donc aux choses sérieuses. Le plus simple, pour tester l'efficacité réelle d'une carte, consiste encore à l'installer et à jouer avec. Quant à l'installation d'une nouvelle carte sur une carte mère, cela peut devenir un cauchemar... En effet, il faut disposer de Windows 95B ou 95C, du support USB (fourni en standard sur le CD d'installation de Windows 95C, vendu uniquement avec de nouvelles machines ! ), et vérifier que le port AGP se trouve correctement installé. Autant dire que l'éventuelle réinstallation complète du système d'exploitation peut être envisagée... Dur, face aux 3Dfx qui s'installent très simplement... Cela dit, Windows 95 n'a de Plug and Play que le nom et l'installation d'un composant autre qu'une simple carte PCI (et encore !) vous impose souvent, pendant des jours et des jours, une reconfiguration en profondeur.

Toujours est-il qu'avec un PC récent (genre Pentium II disposant de ports USB et AGP), l'installation apparaît d'une simplicité enfantine. Passons à présent au gros morceau, en comparant la puissance de l'i740 à celle du Voodoo 2.

Comme toujours, nous avons laissé de côté les benchmarks «officiels», trop faciles à tromper avec des drivers optimisés. Notre choix s'est donc limité aux classiques du genre, à savoir Quake II OpenGL, Turok et Forsaken. Sachez cependant que le mode OpenGL de Quake II a été optimisé pour les cartes 3Dfx, ce qui explique les bonnes performances de la carte dans ce jeu. Allez donc jeter un œil du côté du tableau des résultats.

**Résultat des courses**

| | Diamond Monster 3DII (1) | Diamond Monster 3DII (2) | Diamond Stealth II G460 |
|---|---|---|---|
| Forsaken 640 x 480 | 83 fps | 56 fps | 54 fps |
| Forsaken 800 x 600 | 76 fps | 54 fps | 40 fps |
| Forsaken 1024 x 768 | non supporté | non supporté | 27 fps |
| Turok 640 x 480 | 48 fps | 38 fps | 41 fps |

(1) Option de désynchronisation Glide désactivée.
(2) Option de désynchronisation Glide activée.

### Alors, j'achète... quoi ?

Bon, soyons francs et réalistes, le chipset Intel i740 se montre nettement moins performant que le chipset 3Dfx Voodoo 2. Mais rappelons tout de même que l'on trouve des cartes à base d'i740 à moins de 500 F TTC, alors que les Monster 3DII et autres Voodoo Blaster valent aux alentours de 2 000 F TTC. De plus, les performances de cette carte se révèlent tout à fait convenables, puisque l'on tourne aux alentours de quarante images par seconde dans des jeux tout de même gourmands en termes de ressources. De plus, la qualité de l'image n'est en rien altérée et l'on retrouve les effets de transparence et de lumière — un point très important, vous en conviendrez. Enfin, la résolution de 1024 x 768 est atteinte sans aucun problème. Rappelons en effet que Tomb Raider II tourne parfaitement dans cette résolution, avec toutes les options activées, contrairement à la 3Dfx 2. Petite précision : si la Diamond Stealth II G460 ne supporte pas l'OpenGL, il n'en est pas de même de la Starfighter de Real3D... Ne doutons pas cependant que Diamond nous proposera enfin une mise à jour de ses drivers pour Windows 95.

La conclusion devient donc évidente : si vous êtes un joueur fortuné et exigeant, n'hésitez pas un seul instant et procurez-vous une 3Dfx 2. En revanche, si vous pensez que payer 2 000 F pour une carte qui ne gère «que» la 3D, alors que l'Intel i740 s'occupe de la 2D et de la 3D de très belle manière, augmentez votre score d'Intel Inside...

### En résumé

**On apprécie : le prix, la puissance, le rendu graphique...**

**On regrette : l'absence de support OpenGL, de jeux...**

### La carte à la loupe

*Nom : Stealth II G460*
*Constructeur : Diamond*
*Chipset : Intel i740*
*Prix : environ 990 FTTC*
*Support : Direct 3D*
*Caractéristiques : carte 2D 3D, AGP 2x, 8 Mo de SDRAM*
*Vendue avec CD d'installation*

### Et pour quelques dollars de moins

*Chaintek Desperado i7000 8 Mo : environ 450 FTTC*
*Tekram i740 8 Mo : environ 470 FTTC*
*Asustek 740 : environ 590 FTTC*
*Intel i740 8 Mo : environ 700 FTTC*
*Maxi Gamer 2D/3D 8 Mo : environ 750 FTTC*
*Asustek 740 TV : environ 750 FTTC*
*Real3D Starfighter 4 Mo : environ 1 000 FTTC*



# shopping

## SOYEZ MATÉRIEL

VIVONS COMME DES RICHES

***Ce mois-ci, notre shopping vous propose un modem, deux cartes graphiques, une carte son, une souris, un volant et même un Mac... Si avec tout ça, vous ne savez toujours pas comment dépenser vos sous, c'est que vous êtes né sous le signe d'Harpagon ou que vous travaillez au ministère des Finances...***

## SupraExpress 56e

***Constructeur : Diamond***

***Prix: environ 800 F TTC***

Avec la popularité d'Internet, le nombre de modems disponibles explose. Diamond nous avait déjà proposé le SupraExpress 56K, qui était prêt pour la technologie V90. Mais la nouvelle version de ce modem, le SupraExpress 56e Pro, risque de bousculer le marché et de troubler la concurrence, avec un look inédit plutôt réussi, un bouton marche / arrêt et des voyants lumineux toujours pratiques... Mais surtout un nouveau prix ! Il faut dire que ce modem utilise la puissance des nouvelles cartes son pour offrir le full duplex et n'est doté que des fonctions indispensables aux joueurs. Pas de répondeur vocal et de mémoire interne pour stocker les messages, mais un support complet de la norme V90, de la technologie Shotgun (qui permet d'utiliser deux modems en même temps pour atteindre la vitesse de 112 kbps !) et des fonctions fax... Qu'on se le dise, Diamond risque de faire très mal !

## Sonic Impact 70s

***Constructeur : Diamond***

***Prix : environ 500 F TTC***

Après la Monster Sound 3D, Diamond nous sort la Sonic Impact s70. Moins puissante que la précédente, elle se présente comme une carte accélératrice d'entrée de gamme. Elle gère trente-deux canaux sons indépendants et propose les sorties haut-parleur et ligne. Bien qu'optimisée pour Direct Sound et Direct Sound 3D, elle ne pourra donc pas prendre en charge deux paires d'enceintes. Mais une carte son 3D PCI à ce prix-là, ça ne se refuse pas, non ?





## Maxi Gamer Phoenix

***Constructeur : Guillemot***

***Prix : environ 995 F TTC***

Guillemot continue son exploration du monde de la 3D avec le nouveau chipset de 3Dfx, le Voodoo Banshee. Ce dernier remplace le Voodoo Rush, mais ne supplante pas, loin s'en faut, le Voodoo 2. En effet, cette puce gère à la fois la 2D et la 3D et bien qu'elle reste compatible avec les autres circuits 3Dfx, ne propose pas la même puissance, puisqu'elle se situe en dessous du chipset Intel i740. On retrouve donc les supports Glide, Direct3D (optimisé pour DirectX 6.0) et OpenGL et, bonne surprise, le jeu Tonic Trouble. Cette carte est disponible aux formats PCI et AGP.

## USB Wheel Mouse

***Constructeur : Logitech***

***Prix : environ 250 F TTC***

Les nouveaux PC équipés de cartes ATX disposent de ports USB. Malheureusement, les périphériques USB se font encore attendre... Logitech nous propose donc une souris USB, dotée d'une roulette bien pratique. Elle est de plus «hot plug and play», ce qui signifie qu'on peut la brancher et la débrancher lorsque Windows fonctionne. Avantage appréciable, cela libère un port série. Un clavier USB, le Deluxe Keyboard, se trouve aussi disponible au prix de 200 F TTC environ.

## Marvel G200

***Constructeur : Matrox***

***Prix : environ 1 990 F TTC***

Matrox repart à l'assaut du marché du montage vidéo avec cette nouvelle carte, équipée du même chipset graphique 2D / 3D que les Mystique G200 et Millenium G200. La Marvel G200 s'occupe donc de la 2D, de la 3D, de la décompression MJPEG, de la saisie de vidéos (entrées composites, S-Vidéo, Pal, Secam et NTSC), du montage en MPEG-1 et sortie vidéo. Le constructeur canadien s'est associé à Avid, l'un des leaders mondiaux dans le domaine du montage vidéo, pour nous proposer une solution logicielle complète. La carte peut être améliorée : 8 Mo de mémoire, boîtier tuner externe et carte fille pour la lecture de DVD-vidéo. Bref, la totale — un peu chère, peut-être, mais ô combien puissante !



## iMac

**_Constructeur : Apple_**

**_Prix : env. 8 000 F TTC_**

On a longtemps parlé du NC, le fameux «Net Computer», une génération d'ordinateurs dédiée exclusivement à Internet et dotée d'un processeur faiblard et de périphériques limités. Bien que cette voie semble abandonnée, Apple a créé l'iMac, un Mac destiné aux fous du Net. Ses caractéristiques sont plutôt impressionnantes puisqu'il est équipé du tout nouveau processeur PowerPC G3, bête de calcul qui a — enfin — battu Intel sur le terrain de la puissance. Reste que le modem se révèle un peu trop lent, puisque limité à 33,6 kbps. Mais son design apparaît absolument irrésistible et les esthètes doivent déjà saliver.

## F1 Sim

**_Constructeur : ZYE Technology_**

**_Prix : environ 990 F TTC_**

Tiens, un volant... Ce dernier, dont l'axe est en métal, apparaît franchement très robuste. Les pédales sont elles aussi plutôt costaudes et le tout semble devoir plutôt bien supporter les mauvais traitements infligés par le joueur moyen. Seul ennui, il faut poser le moniteur sur son socle pour le maintenir en place. Et le clavier, je le mets où ? Et puis l'absence de retour de force se fait cruellement sentir face à la concurrence, plutôt rude dans le domaine, ces derniers temps. Bref, pas fabuleux comme produit, et ce n'est pas le choix de Formula One 97 comme jeu qui va nous faire changer d'avis...

## Le lexique de PC Soluces

Pour comprendre tout ce qu'on vous raconte en clair...

***3D isométrique***
Système de représentation en deux dimensions qui permet d'afficher des décors en trois dimensions (3D), mais sans les effets de perspective.

***3Dfx***
Société qui a créé les puces Voodoo (Voodoo Rush, Voodoo Graphic et Voodoo 2). On l'associe généralement aux cartes architecturées autour du Voodoo Graphic (Monster 3D, Maxi Gamer, Righteous 3D...).

***AGP***
Accelerated Graphic Port. Port dédié aux cartes graphiques sur les cartes mères permettant d'accélérer l'affichage. Les données ne transitent plus de la mémoire centrale à la mémoire vidéo en passant le bus PCI, assez lent, du PC, mais par un bus spécial. Il est même possible de stocker les données vidéo dans la mémoire centrale, moins chère et plus importante que la mémoire de la carte graphique.

***Alpha Blending***
Effet qui permet de gérer les transparences. Cela permet de rendre réalistes la fumée et les vitres teintées, par exemple. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

***Anti-aliasing***
Anticrénelage. Technique permettant d'éliminer l'effet de créneau sur les bords des objets 3D. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

***Bi-linear Filtering***
Lissage de la texture par le calcul de la valeur de chaque point en fonction de ses quatre voisins. C'est l'effet de flou que l'on aperçoit sur les textures en gros plan. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

***Chipset***
Ensemble de composants. Un chipset est l'ensemble des composants formant une famille de matériels. Le chipset 3Dfx est, par exemple, l'ensemble des puces nécessaires à la création d'une carte dite 3Dfx. C'est ce chipset qui gère la 3D.

***Clipping***
Effet d'apparition soudaine des objets 3D dans le champ de vision du joueur. Cela est dû au fait que le nombre d'objets affichés ayant une limite, il faut fixer un seuil de distance au-delà duquel plus rien n'est affiché. Fort heureusement, de nombreuses techniques existent pour pallier ce genre d'inconvénient, dont le fogging.

***Dual-Texture***
Plaquage de deux textures superposées sur une même face d'un objet 3D. Cela permet un rendu plus réaliste du ciel, par exemple. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

***DVD-ROM***
Nouveau standard de disque optique pour les ordinateurs capables de stocker jusqu'à 17 Go de données.

***Écran splitté***
Division en deux de l'écran dans le sens horizontal ou vertical, permettant à deux joueurs de jouer simultanément.

***Émulateur***
Programme permettant de faire tourner des logiciels destinés à d'autres machines. Sur PC, on trouve toutes sortes d'émulateurs : CPC 6128, Mac, Super Nintendo, PlayStation... Tout cela est parfois illégal.

***FMV***
Full Motion Video (cf. Scène cinématique).

***Fogging***
Brouillard. Le fogging est un effet qui limite le clipping dans les jeux, ce qui permet de réduire le nombre d'objets affichés à l'écran sans perdre en réalisme. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

***FPS***
Frame Per Second. Nombre de trames affichées à la seconde par un jeu ; «110 fps» signifie donc 110 demi-images par seconde, une trame représentant les lignes paires ou impaires de l'écran.

***Glide***
Bibliothèque de fonctions de calcul en temps réel de scènes 3D propres aux cartes accélératrices 3Dfx Voodoo Graphic.

Gouraud Shading
Cf. Ombrage de Gouraud.

***Lens Flare***
Effet d'éblouissement de l'objectif d'une caméra par une source lumineuse trop importante (le soleil par exemple), occasionnant l'apparition de ronds surexposés à l'image. Ce problème des objectifs est simulé dans les jeux pour renforcer l'impression de réalisme ! C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

***Light Sourcing***
Calcul de l'éclairement des surfaces en fonction de sources lumineuses ou colorées. Permet de rendre l'effet des flammes sur les objets ou l'éclairement d'un couloir par le passage d'un rayon laser rouge ou vert, par exemple. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

***MHz***
Mégahertz. Soit un million de hertz. Cette unité représente le nombre de cycles par seconde. Un processeur cadencé à 333 MHz effectue donc 333 millions de cycles par seconde.

***Mip-mapping***
Utilisation de plusieurs tailles de texture affichées en fonction de leur distance par rapport à la «caméra». Cela accélère l'affichage des objets 3D. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

***Ombrage de Gouraud***
Méthode de calcul de l'éclairement des surfaces de façon réaliste. Cela épargne d'avoir un gros rond éclairé entouré d'une soudaine zone d'ombre. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

***PowerVR***
Processeur de calcul 3D développé par Nec. Sa nouvelle version, la PCX2, équipe les cartes accélératrices 3D Apocalypse 3Dx de Videologic, Matrox M3D et la future console Katana de Sega.

***Scène cinématique***
Séquence non interactive d'un jeu présentant le déroulement du scénario. Ce sont des séquences vidéo.

***Tri-linear Filtering***
Association du Bi-linear Filtering et du Mip-Mapping. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

***Z-Buffering***
Calcul de l'affichage des points d'une scène 3D. Lorsque plusieurs points se situent au même endroit de l'écran, seul le plus proche est affiché. On stocke donc chaque point avec sa coordonnée Z dans une zone de la mémoire. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

# Avec CINE LIVE,
## *vous êtes déjà au cinéma !*

## LIRE
### *132 pages magazine*
- Toutes les critiques de films
- Portraits et interviews de stars
- Toute l'actualité d'Hollywood

etc.

## COLLECTIONNER
- Chaque mois **2 affiches de films** en poster géant R°V°

## VOIR
### *LE CD-Rom PC & MAC 60 mn DE VIDÉO PLEIN ÉCRAN pour :*
- **Découvrir et collectionner** chaque mois les bandes annonces des nouveaux films
- Voir en avant-première les B.A. des prochains films
- **Regarder** les reportages sur les tournages et les interviews exclusives des stars
- **Consulter** les biographies et filmographies des acteurs et réalisateurs




## OFFRE D'ABONNEMENT DÉCOUVERTE

# 3 Numéros
# 36 francs
au lieu de 54 F.
**soit 1 N° GRATUIT**

## OFFRE D'ABONNEMENT DÉCOUVERTE

Merci de bien vouloir **recopier** ou **retourner** ce bulletin accompagné de votre règlement à : **Ciné Live abo.** 6, bd du Général Leclerc - 92115 Clichy Cedex. Tél : 01 41 06 44 44 Fax : 01 41 06 44 48

OUI , je souhaite recevoir les **TROIS prochains de numéros de CINÉ LIVE** avec leurs CD-Rom et le poster au prix exceptionnel de **36 F. au lieu de 54 F.**

❑ Ci-joint, mon règlement par chèque à l'ordre de Ciné Live

M.❑ Mme ❑ Mlle ❑ Age........ Je possède un ordinateur Oui ❑ Non ❑

Nom .................................................. Prénom ..........................................

Adresse .....................................................................................

.....................................................................................................

CP ........................ Ville ......................................................................

**Tarif valable jusqu'au 30 octobre 98, en France métropolitaine uniquement et pour un premier abonnement exclusivement. Pour l'etranger, nous consulter.**

DÉTAIL DE CHAQUE N° SUR www.cinelive.com et 3615 ciné live

# MONACO GRAND PRIX
## Racing simulation*

LA NOUVELLE SIMULATION DE RÉFÉRENCE

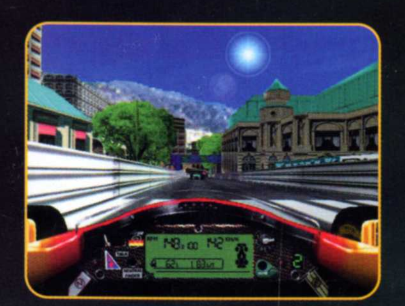





Finesse des réglages et intégralité du règlement pour vivre les 17 circuits du Championnat.

Editeur très complet : voitures, circuits, écuries, pilotes... Tout est personnalisable !

Multijoueur intégral jusqu'à 8, avec "Game Service" pour des courses à plusieurs sur Internet.



Mode Rétro inédit : pilotez les monoplaces des années 50.

Télémétrie complète.




Optimisation de l'Intelligence Artificielle : 21 concurrents... 21 types de conduite !

VENEZ PILOTER DANS UN VRAI COCKPIT AU MONDIAL DE L'AUTO, ET DÉCOUVRIR EN AVANT-PREMIÈRE MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION du 1er au 11 octobre : hall 5 stand Ubi Soft n° 309 et stand FFSA n° 256 FÉDÉRATION FRANÇAISE FFSA DU SPORT AUTOMOBILE

* titre non définitif



© Automobile Club Monaco












SUPPLÉMENT GRATUIT À PC SOLUCES N°18 - NE PEUT ÊTRE VENDU SÉPARÉMENT




www.pcsoluces.com

# SOLUTIONS et GUIDES :

COMMANDOS, suite et fin, COUPE DU MONDE

HEART OF DARKNESS, HEXEN II

MIGHT & MAGIC VI, 1ère partie, STARCRAFT, suite et fin, UNREAL 1ère partie

Tous les codes secrets et astuces pour

## HEXEN II

La route vers le Grand Stade

## COUPE DU MONDE

exclusif

Retrouvez sur le CD-ROM des astuces, des sauvegardes et des éditeurs pour mieux tricher !




## UNREAL

exploré de fond en comble !

80 PAGES D'ASTUCES, CODES, TRUCS, GUIDES ET SOLUTIONS



SUPPLÉMENT SPÉCIAL GRATUIT À PC SOLUCES N°18 - NE PEUT ETRE VENDU SÉPARÉMENT

# (SOMMAIRE)

SEPTEMBRE N°18

ILLUSTRATIONS DE COUVERTURE : UNREAL © GT INTERACTIVE/EPIC MEGAGAMES






*Lorsque ce logo figure dans l'une de nos soluces, c'est que le CD de PC Soluces contient un élément important pour le jeu : sauvegardes, patch... Bref, un truc en plus qui débloquera votre situation !*

## Retrouvez-nous sur Internet

 - LE SOMMAIRE DU NUMÉRO EN KIOSQUES

 - COMMANDEZ LES ANCIENS NUMÉROS

 - ABONNEZ-VOUS ON-LINE

 - LES DERNIERES NEWS DES JEUX VIDÉO

 - TOUS LES SITES DES ÉDITEURS

 - ÉCRIVEZ À LA RÉDACTION

**www.pcsoluces.com**

Maintenant, PC SOLUCES est mensuel !
Prochain numéro le 29 septembre chez votre marchand de journaux

# courrier des lecteurs

Plus je m'occupe de cette rubrique, plus j'ai l'impression d'assurer un service d'intérêt général car c'est fou le nombre de lettres que l'on reçoit pour des jeux récents ou anciens (il en existe certains dont je n'ai même jamais entendu parler !), dans lesquels vous bloquez sérieux. Plus étonnant encore, d'autres lecteurs détiennent les réponses, même aux questions les plus étranges possible. Allez, continuez comme ça et bientôt je vais recevoir une décoration pour services rendus aux joueurs... JEFF




**Envoyez sur papier libre vos questions et vos réponses à :**
*(indiquez dans ce dernier cas la réf. de la question)*

**PC Soluces**
**Courrier des Lecteurs,**
**6 Bd Général Leclerc,**
**92115 CLICHY Cedex**

*(Nous publions seulement les questions/réponses les plus PRÉCISES, ce n'est pas faute de l'avoir dit !)*

## Réf. 1801 : Le miroir sacré de Kofun

Comment trouver la combinaison du cadenas, afin d'ouvrir le coffre qui se trouve sur l'île ?

***Jean-Marie Miguel***

***Réponse express de J.-M. Deswarte***
Le code du coffre est constitué des quatre chiffres trouvés sur le Betty Bomber.

## Réf. 1802 : LBA 2

Pour passer ces barrières électriques sur l'îlot des Blafards, il faut se mettre en mode Discret et tirer sur les interrupteurs avec la balle magique. Passe alors rapidement les barrières avant que l'ingénieur ne revienne...

***Romaric***

## Réf. 1803 : NFS 2 SE, POD, Resident Evil 2, LBA 2

Need for Speed 2 Special Edition tourne-t-il avec une 3Dfx ? POD tourne-t-il avec une 3Dfx 2, Resident Evil 2 est-il prévu sur PC ? Comment passer les barrières dans l'îlot des Blafards ?

***Joeman, Robotophe et Christiane Martin***

***Réponse express***
NFS 2 SE est compatible directement avec la 3Dfx. POD ne marche pour l'instant qu'avec la 3Dfx. Resident Evil n'est pas annoncé sur PC... Pour LBA 2, regarde la réponse (réf. 1802).

## Réf. 1804 : Timelapse

Comment récupérer la boîte génétique des Incas sans se faire piéger ? Et que faire pour arriver à la porte temporelle des Anazazi ?

***Christer Keck***

## Réf. 1805 : Space Quest 6, Maniac Mansion

Nous sommes bloqués dans ces deux jeux car ils demandent des codes qui figurent dans le manuel que nous avons perdu...

***Le tentacule pourpre et Michel Sebire***

***Réponse express***
Nous ne pouvons pas vous communiquer les codes (cela fait partie de la protection du jeu). Nous sombrerions ainsi dans l'illégalité. Une seule solution : contacter Sierra au 01 46 01 45 72...

## Réf. 1806 : Extreme Assault

Quels sont les Cheat Codes ?

***Alexis***

***Réponse express***
Tape LEVELX sur le menu principal du jeu et valide par la touche barre d'espace. Tu auras alors accès aux Cheat Codes en appuyant sur les touches «Alt» et «0», «Alt» et «1»... jusqu'à «Alt» et «9». (Avec certaines versions du jeu, il faut taper OH DEAR au lieu de LEVELX.)

## Réf. 1807 : Lands of Lore, Kyrandia 3

Dans Lands of Lore, comment faire pour trouver la salle qui se trouve dans la tour blanche et où il y a quatre objets qui tournent autour d'un pilier ? Et dans Kyrandia 3, comment atteindre la deuxième caverne des chutes d'eau ?

***Sam et Richard***

## Réf. 1808 : Shadows of the Empire

Quels sont les codes ?

***Bertrand***

***Réponse express***
Appuie sur la touche «T» pendant une partie et tape l'un des codes suivants : SWCHAN, SWGIMME, SWGREED, SWLOC, SWRES, SWSTART, SWGHOST, SWMAP, CONFIG, QUIT, SWTRIX, WINPACHINKO, SWTREKxy (pour aller au niveau x de l'épisode y : remplacer x et y par des chiffres)...

## Réf.1809 : Lands of Lore 2

Question pour un champion : ayant décidé de tuer tout le monde dans le village hulline pour finir le jeu en mode «Méchant», comment obtenir le sérum d'Amaranthe pour endormir le Larkhon ? Quelles sont les sept fins différentes ?

***Jean-Noël Grateau et David Reynaud***

***Réponse express***
Je ne sais pas vraiment, mais pourquoi ne pas d'abord obtenir la potion et tuer ensuite tout le monde ?
Pour les sept fins (en plus des cinq indiquées dans la solution), il en existe trois qu'on peut voir dès le début du jeu : il suffit d'être sous l'une des trois formes et de sortir de la caverne en allant à gauche (une cinématique différente par forme). Ma foi, ça fait huit fins !

## Réf. 1810 : Primal Rage, Monkey Island 2

J'ai la liste de tous les coups de Primal Rage et pourtant je n'arrive pas à les sortir : que faire ? Et dans Monkey Island 2, comment faire au chapitre 4 (l'île du sang) pour ouvrir la porte du moulin en mode Megamonkey.

***Mathieu Percot***

***Réponse express***
Dans Primal Rage, tous les coups spéciaux se font en gardant le coup de pied haut et le coup de pied bas enfoncés.

## Réf.1811 : Lands of Lore 2

Dans la cité des Anciens, il y a une salle qui se remplit d'eau et où je me noie dès que je prends la pierre d'ivoire : quelqu'un pourrait-il me lancer une bouée de secours ?

***Alain Pieters***

***Réponse express***
Au moment ou tu prends la pierre et que la lumière s'éteint, tourne-toi vers le sud (regarde ta boussole pour t'aider) et avance jusqu'au seuil de la porte. Attends là une quinzaine de secondes... La lumière reviendra et tu pourras ouvrir la porte en cliquant dessus.

## Réf. 1812 : Leisure Suit Larry 7

Comment faire sortir les Roploplettes de leur Jacuzzi et comment parvenir à faire venir Otapie Summer dans la chambre de Larry ?

***Guylaine VDK***

## Réf. 1813 : Dust

Comment se débarrasser du Kid à l'aube du quatrième jour ?

***Mario Mahcer***

## Réf. 1814 : Secret of Monkey Island 2

Comment passer les portes dans la forteresse de Lechuck (et ne me dites pas que cela correspond aux papiers du crachat car je n'y comprends rien...) ?

***Tchita***

***Réponse express***
Désolé, je vais te parler du papier du crachat car chaque couplet de la chanson écrite sur le papier te décrit précisément la porte à pousser. Tu dois donc passer quatre portes, qui correspondent aux quatre couplets, pour poursuivre l'aventure.

**www.pcsoluces.com**



VOUS CHERCHEZ UNE ASTUCE, UNE SOLUCE ?

## Réf. 1815 : LBA 2
Je suis sur l'île du Dôme, j'ai récupéré l'ardoise et je contourne le Dôme : comment quitter l'île ?

***Un retraité***

## Réf. 1816 : Blade Runner
Je suis coincé au début du niveau 3 : j'ai donné comme information que Crystal a tué Izo et Lucy et je me retrouve maintenant bloqué devant la porte de mon propre appartement !

***Ray McCoy***

## Réf. 1817 : Fort Boyard
Quel est le code pour se rendre dans la régie vidéo (salle de contrôle) et où le trouver ?

***Lysiane Pinet***

## Réf. 1818 : Starfleet Academy
Je me casse les dents sur la mission 5 : venez à mon secours cadets diplômés !

***Jean-Luc (Picard ?) Arnould***

**Réponse express**
Dirige-toi vers Allendon, scanne Allendon II, puis après réception du message de détresse, va dans le système Churchill. Discute avec le vaisseau Pinter's Folly, puis avec le Motherload. Scanne le Motherload en boostant au maximum tes senseurs (400 % au moins). Rappelle le Pinter's Folly pour lui dire qu'il se trompe et scanne la planète Churchill II. Va ensuite dans le système Montgomery et scanne Montgomery 2. Rends-toi ensuite dans le système Montjoy et scanne Montjoy II. Quand tu recevras le message de détresse du Leipzig, passe en alerte jaune et va dans le système Laurier. Discute avec le Leipzig et poursuis l'autre vaisseau dans le système Walpole. Appelle le vaisseau Venturi, refuse de lui donner ta source d'énergie et combats les deux vaisseaux...

## Réf. 1819 : Albion
Comment tuer Kamulon pour obtenir le Grand Savoir : y a-t-il une méthode / arme spéciale ? Ai-je besoin de le tuer pour obtenir le Grand Savoir ?

***Bubu***

## Réf. 1819 : Indiana Jones 4
Je n'arrive pas à diriger le sous-marin... J'ai beau tourner le volant dans tous les sens, il ne veut rien savoir...

***Guy de Mespas***

## Réf. 1820 : Titanic
Je n'arrive pas à trouver le bouton de manchette de M. Strauss, ni d'ailleurs ce personnage aux alentours du navire.

***Julien Vanhoutte***

## Réf 1821 : Starcraft, Screamer, Time Warrior
Starcraft tournera-t-il sur Windows 98 ? Quels sont les codes de Time Warrior et de Screamer ?

***Jean Boyance***

**Réponse express**
Pas de problème pour Starcraft, qui de plus déboule enfin en français (on a reçu la version définitive fin juillet). Pour Screamer, tape l'un des codes suivants sur le menu principal (les codes figurant entre parenthèses fonctionnent sur le clavier français) : VTELO, INVER, MONTY (?ONTY), JOINT, TAZOR (TQWOR), ABURN (QBURN), UPDOW (UPDOZ), MIRRO (?IRRO), CLOCK.

## Réf. 1822 : Ripper
Dans l'acte II, après le gymnase, je suis bloqué car je ne trouve pas l'université dans la liste des choix possibles : que faut-il faire ?

***Jean-Louis***

## Réf.1823 : Versailles, Donald Duck in Cold Shadow
Je n'arrive pas à poser les fausses esquisses sur la petite table de Lebrun. Et quels sont les codes de Donald Duck in Cold Shadow (NDLR : sur PC ?).

***Cyril***

## Réf. 1824 : Woodruff
Comment obtenir l'essence pour mettre en route le ventilo de la plate-forme ? Comment ouvrir la noix de bluxtre ? Et comment libérer le sage de la fertilité ?

***Joachim Cupani***

**Réponse express**
Pour ouvrir la noix, consulte la réponse réf. 1715, ci-après.



# RÉPONSES AU COURRIER DES LECTEURS



## Réf. 1601 : Lands of Lore II
*Il y a une petite erreur dans la solution car la pastille qui correspond à la fissure ne se trouve pas dans la bonne salle. Tu trouveras cette fissure dans la salle située juste à côté, à droite sur la carte. Et ne t'inquiète pas, on voit très bien cette «fissure», qui permet à un homme de passer sans problème.*

***Mika la Rousse***

## Réf. 1602 : Woodruff
*Il faut aller sur les terrasses des nobles utiliser la coquille d'escargot sur la spirale creusée dans la statue du guerrier Bouzouk. Woodruff trouvera alors la syllabe intuitive qui lui permettra de créer le pouvoir «Discernement». Pour entrer dans la secte, il faut parler au gourou qui se trouve sur le parvis de l'usine, afin d'obtenir le mantra. Utilisez ce mantra sur le microphone de la porte de la secte pour entrer.*

***Christiane Martin***

## Réf. 1616 : Pilgrim
*Il existe un fichier qui contient la solution complète de Pilgrim, à la racine même du CD du jeu ! Formidable, non ?*

***Mika la Rousse***

*(NDLR : tu trouves ? Et nous, que va-t-on devenir si les éditeurs nous font concurrence ?)*

## Réf. 1620 : Pilgrim
*Consulter réf. 1616...*

## Réf. 1626 : Les boucliers de Quetzalcoatl
*Lorsque George se trouve dans la petite pièce, à gauche de la statue qui se trouve dans la pénombre, il y a un bas-relief qui représente un bonhomme avec un bâton à la main. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur ce bâton, prenez la torche et cliquez ensuite sur Titipoco. Il allumera la torche et vous pourrez alors actionner le bâton, qui est en fait un levier. Dans les salles suivantes, vous devrez activer un levier pour poursuivre votre route.*

***Christiane Martin***

## Réf. 1708 : Lighthouse
*Pour réparer la machine qui se trouve dans l'armoire du haut, si tu as fait sauter les plombs, il suffit de mettre le module qui figure dans ton inventaire à la place de la pièce grillée.*
*Tu peux aussi contourner le problème en sauvegardant avant de toucher le levier qui fait bouger l'aiguille (qui ne doit pas dépasser la ligne rouge) : en cas de mauvaise manipulation, il suffit de reprendre la partie sans avoir ainsi à réparer l'armoire.*

***Christiane Martin***

## Réf. 1711 : La légende de Kyrandia
*Va à la grotte au crépuscule et ramasse la pièce d'or et les cailloux qui s'y trouvent. Ensuite, va au panthéon du clair de lune et parle avec les deux entités. Après, sors de la grotte (en posant les cinq cailloux sur le plateau) et va au puits. Jette la pièce d'or dans le puits afin d'obtenir une pierre de lune. Retourne au panthéon du clair de lune et pose la pierre de lune à la base de l'autel. Les deux entités te donneront le pouvoir de voler. Il ne te restera plus alors qu'à retourner au gouffre et à le traverser.*

***Christer Keck***

## Réf. 1715 : Woodruff
*Le patron de la tour du voyage virtuel t'échangera la noix de bluxtre contre un objet aussi solide pour soutenir son coffre. Consulte le canal météo pour savoir quand est prévue la prochaine chute de météorites, et à quel endroit. Récupère ainsi une météorite et échange-la contre la noix. Pour casser la noix, trempe-la d'abord dans le baril de goudron et mets-la sur le lieu de la prochaine chute de météorites.*

***Christiane Martin***

## Réf. 1720 : Men in Black
*Pour passer les plates-formes, il suffit de sauter dessus, même si cela paraît impossible (calcule bien tes sauts).*

***Manu***

## Réf.1723 : Indiana Jones 3
*Non, tu n'as rien oublié... À la fin du labyrinthe, quand tu te trouves devant l'avion, clique tout en bas de l'échelle et tu pourras monter dedans. Si cela ne marche pas, tu peux toujours emprunter l'avion qui se trouve à l'aéroport, au lieu de prendre le Zeppelin.*

***Mathieu Percot***

## Réf. 1724 : Le miroir sacré de Kofun
*Quand la bestiole traverse le sentier de droite à gauche, vois la flèche et suis-la. Tu trouveras sur le canon une barre d'acier qui servira à dégager le coffre.*

***Jean-Marie Miguel***

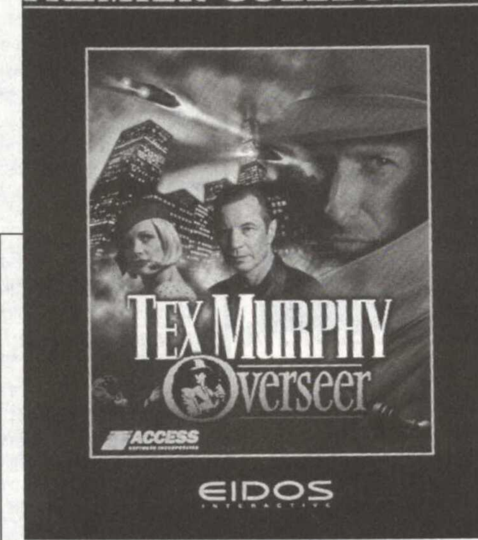
# TRICHE

L'actualité des Cheat Codes, pendant la période estivale, fut des plus limitées. Cela ne nous empêche pas de vous en proposer un grand nombre, même si certains concernent des titres plus anciens. Mais après tout, il y a certains jeux que nous avions abandonnés depuis longtemps. Et il existe aussi toutes ces compilations et autres jeux qui sortent à prix sacrifiés. Il serait dommage de ne pas leur accorder un petit peu d'attention !

Vous trouverez aussi des fichiers pour tricher ou vous aider sur le CD-Rom. Ils vous permettront d'avancer beaucoup plus facilement dans les jeux où vous êtes bloqué.

**Arioch** (ariochld@aol.com).

**Cyber Press Publishing,**
**PC Soluces/Triche-Trash,**
**92-98 bd Victor Hugo,**
**92115 Clichy Cedex.**




**Envoyez vos astuces ! Les astuces publiées gagnent un exemplaire du jeu Tex Murphy Overseer.**

## *Les astuces : mode d'emploi*

**D'une manière générale, il n'y a rien de compliqué dans les astuces que nous vous présentons. Dans la majorité des cas, on vous explique à quel moment il faut faire la manipulation et de quelle manière. Le seul gros problème que vous risquez de rencontrer, ce sont les astuces hexadécimales.**

## *Astuces hexadécimales*

**Parfois, les astuces que l'on passe font référence à un éditeur hexadécimal. Il s'agit d'un programme qui permet de charger un fichier pour l'éditer à votre convenance. Il existe plusieurs types d'éditeurs de ce genre. Nous vous conseillons d'utiliser «HEX WORKSHOP». Mais il faut savoir qu'il s'agit d'un shareware et de ce fait, si vous voulez l'utiliser après une période d'essai, il faudra vous enregistrer auprès de son auteur. Vous trouverez ce logiciel dans le magazine PC COLLECTOR.**





# NIGHTMARE CREATURES

### CHEAT CODES

À l'écran principal, tapez l'un des codes suivants et appuyez ensuite sur «ENTREE» pour le valider. Si vous le faites correctement, vous devriez entendre un effet sonore. De plus, pour la plupart, cela ajoute une option sur l'écran, qui apparaît lorsque vous commencez une nouvelle partie...

EVERYWHERE - Permet de choisir son niveau et active les autres codes.
BOULON - Ajoute l'option «UNLIMITED». Énergie illimitée.
CHICO - Ajoute l'option «REDUCE».
LOVDIK - Ajoute l'option «TEAM GREETINGS». Ainsi, avant d'entrer dans le niveau désiré, vous passez par une salle où sont présentées les photos des développeurs du jeu. Frappez sur les portraits pour obtenir des informations.
BRONKO - Ajoute l'option «PLAY MONSTER».
BLUR - Ajoute l'option «BLUR».
GU - Ajoute l'option «GUT BODY». Lorsque vous frappez, les dommages sont beaucoup plus apparents.
DAVID - Désactive les combos.
BES - Ajoute l'option «DEBUG».
MOBY - Ajoute une option qui permet de choisir une piste audio du CD.
ALAIN GUYET - Active tous les codes.

# COMMANDOS

### CHEAT MODE

Pendant une partie, tapez «1982GONZO». Pour taper les chiffres, utilisez ceux qui se trouvent au-dessus des lettres et pas le pavé numérique. Ensuite, vous pourrez utiliser les touches suivantes...

«CTRL», «SHIFT» et «N» - Permet de passer à la mission suivante.
«CTRL» et «I» - Permet d'être invincible.
«SHIFT» et «V» - Affiche les lignes de vue des soldats ennemis.
«SHIFT» et «X» - Si un soldat est sélectionné, il est transporté à l'emplacement de votre curseur.

# HOUSE OF THE DEAD

### MENUS CACHÉS

Dans le menu principal du jeu, appuyez sur la touche «CTRL» et tapez l'un des codes suivants...

SKIDMARX ou SKID?QRX - Active les menus «CHEAT» et «EDIT CHAR STATS» dans le menu principal.
CREATURE ou CREQTURE - Active le menu «CREATURE TEST» dans le menu principal.

Sur l'écran «CHEAT», vous aurez les options suivantes...

Stage - Choix du niveau.
Scene - Choix de la scène.
Freeplay - Crédits infinis.

Sur l'écran «EDIT CHAR STATS», vous pourrez modifier les caractéristiques des personnages...

Hitpoints - Points de vie.
Num Rounds - Nombre de cartouches par chargeur.
Bullet Damage - Dégâts infligés par une balle.
Reload Time - Temps de rechargement.

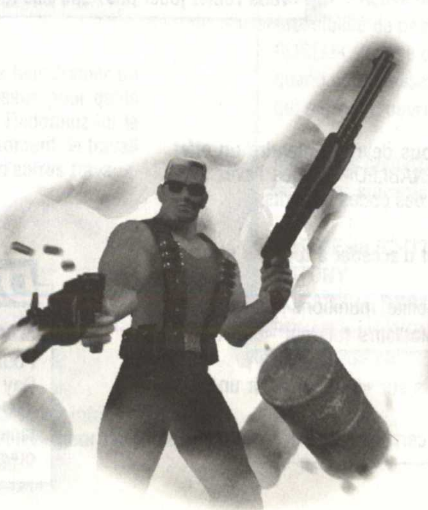
À l'écran «CREATURE TEST», il vous sera possible de visualiser toutes les créatures du jeu en 3D et en fonction des mouvements qu'elles sont capables de réaliser.

# DUKE NUKEM 3D

### CHEAT CODES (VERSION 1.3D COMPLÈTE)

Voici tous les Cheat Codes à taper pendant une partie, pour la version 1.3d du jeu...

DNWEAPONS ou DNZEQPONS — Donne toutes les armes et munitions.
DNINVENTORY — Donne tous les objets.
DNKEYS — Donne toutes les cartes d'accès.
DNCLIP — Active ou désactive le clipping.
DNSHOWMAP ou DNSHOZ?QP — Donne toute la carte.
DNSKILLx — Change le niveau de difficulté du jeu. Par exemple, tapez «DNSKILL1».
DNMONSTERS ou DN?ONSTERS — Les monstres disparaissent dès qu'ils vous voient. Il semble que ce code ne fonctionne que si vous avez activé les informations «Debug».
DNCOORDS — Donne les coordonnées de l'endroit où vous vous trouvez. Si vous avez diminué la taille de la fenêtre d'affichage, il se peut que vous ne puissiez pas voir les coordonnées.
DNDEBUG — Affiche les informations Debug.
DNTODD — Affiche le message «REGISTER COSMO TODAY!».
DNCORNHOLIO — Active ou désactive le mode «GOD».
DNSTUFF —Donne tous les objets, armes, etc.
DNVIEW ou DNVIEZ — Vue à la troisième personne. Même effet que la touche F7.
DNCASHMAN ou DNCQSH?QN — Jetez des dollars dans tous les sens en appuyant sur la barre d'espace.
DNITEMS ou DNITE?S — Donne tous les objets, sauf les armes.
DNRATE — Donne le nombre d'images affichées par seconde.
DNBETA ou DNBETQ — Affiche le message «PIRATES SUCK!».
DNHYPER — Vous donne les «steroids».
DNCOSMO ou DNCOS?O — Affiche le message «REGISTER COSMO TODAY».
DNUNLOCK — Ouvre toutes les portes.
DNKEEN — Vision de nuit.
DNKROZ — Mode «GOD».
DNALLEN ou DNQLLEN — Affiche le message «BUY MAJOR STRYKER».
DNSCOTTYxyy — Vous transporte au niveau «yy» de l'épisode «x». Par exemple, pour aller au niveau 3 du premier épisode, il faut taper «DNSCOTTY103». Il ne faut pas utiliser le pavé numérique pour les chiffres.



# DUKE NUKEM 3D

### EXPLOSION DE GRENADES MULTIPLES

Il est possible d'utiliser plusieurs grenades en même temps. Lancez une grenade et au lieu de la faire exploser, appuyez de nouveau sur «6» pour choisir le tube lance-grenades. Lancez autant de grenades que vous voulez et faites-les exploser comme d'habitude.

ÉCRIVEZ À LA RÉDACTION PAR INTERNET ! www.pcsoluces.com

## DIE BY THE SWORD

### CHEAT CODES

Appuyez sur la touche «F1» et gardez-la enfoncée pendant que vous tapez l'un des codes suivants...

MUKOR ou ?UKOR - Mode GOD.
QSAVE ou ASQVE - Sauvegarde.
PAUSE ou PQUSE - Met le jeu en Pause.
FRAME ou FRQ?E - Fait une sauvegarde de l'écran dans un fichier images.
GOLRG - Augmente votre taille.
BTINY - Diminue votre taille.
TOUGH - Niveau de difficulté.
MECAM ou ?ECQ? - Vue subjective.
GOCAM ou GOCQ? - Vue fixe.
SPCAM ou SPCQ? - Vue en fonction de l'ennemi.
BAMFF ou BQ?FF - Vous envoie directement à la fin du niveau.
BARNIF ou BQRNIF - Vous envoie directement à la fin du niveau.
GAMMA ou GQ??Q - Change le niveau de luminosité.
DEDLY - Améliore les armes.
SEPKU - Vous tue instantanément.
SILKY - Les monstres deviennent stupides.
LUNAR ou LUNQR - Basse gravité.
AIAIM ou QIQI? - Active ou désactive l'intelligence artificielle du jeu.
AGRAV ou QGRQV - Gravité différente.
BZONE - Change le rendu des objets 3D (à utiliser plusieurs fois).
GOURA ou GOURQ - Active les ombrages de Gouraud.
NTRUD - Sélectionne un ennemi.
PLANE ou PLQNE - Affiche les protections et les points de vie.
NFADE ou NFQDE - Active ou désactive les effets de fondu.
GMODE ou G?ODE - Accélère la vitesse du jeu.
COLID - Affiche les zones de collision.
FPERS - Affiche l'état du cache sonore.
BILLS - Démonstration de force du personnage.
CATCH ou CQTCH - Active ou désactive les pièges.
FUNKY - Mélange les touches.
IFALL ou IFQLL - Chute.
HICUP - Projection contre les murs.

## UNREAL

### PARAMÈTRES DE COMMANDE

Vous pouvez ajouter un ou plusieurs des paramètres de commande suivants en lançant le jeu...

-editor - Lance le jeu en mode d'édition.
-nosound - Désactive le son.
-nodsound - Désactive le support de DirectSound.
-noddraw - Désactive le support de DirectDraw.
-nohard - Désactive le support des cartes 3D.
-log - Lance le jeu avec la fenêtre de configuration visible.
-nologwin - Lance le jeu avec la fenêtre de configuration invisible.
-conflicts - Affiche les objets en conflit sur leurs noms.
-nommx - Désactive le support du MMX.
-noreplace - Ne remplace rien automatiquement si le jeu ne trouve pas la musique, les textures...
-make - Reconstruit les fichiers «*.U».
-make -h - Reconstruit les fichiers «*.U» et génère un en-tête en C++ pour chacun d'eux.
-server - Lance le jeu comme un serveur dédié.
-strict - Traite les erreurs dans les scripts comme des erreurs critiques.

## DEATHTRAP DUNGEON

### CHEAT CODES

Pendant une partie, tapez l'un des codes suivants...

ELVIS - Invulnérabilité.
TOOLS - Donne toutes les armes.

## M.A.X. 2

### CHEAT CODES

Attention car si vous essayez ces codes lors des missions du jeu en mode Campagne, vous aurez droit à un joli message : «Tricheur ! Préparez-vous à en payer le prix.» Ensuite, vos unités seront éliminées une par une et sans pitié ou alors vous aurez d'autres problèmes de ce type...

Donc, dans tous les modes (à l'exception des différents modes Campagne) et pendant une partie, tapez l'un des codes suivants entre des crochets... Pour cela, appuyez sur les touches «ALT GR» (la touche «ALT» de droite) et sur le «5» qui se trouve en haut du clavier. Tapez le code, puis appuyez sur «ALT GR» et «)» en même temps. Vous n'aurez plus qu'à appuyer sur «ENTREE» pour valider.

LOS - Indique les cases pour les lignes de vue.
THREATS - Affiche les cases qui sont dangereuses pour vos unités (là où des ennemis vont vous attaquer!).
MAXSURVEY - Permet de voir où se trouvent toutes les ressources.
MAXSPY - Permet de voir où se trouvent tous les ennemis.
MAXSUPER - Permet de passer au niveau maximum l'unité sélectionnée.
MAXSTORAGE - Remplit un cargo de ressources.

Si votre clavier est configuré en «QWERTY», ce qui serait plutôt étrange, le «[» se fait en appuyant sur la touche «^» et le «]» avec la touche «$».

## BEDLAM

### CHEAT MODE

À l'écran principal, changez votre nom en «GOD». Ensuite, commencez une nouvelle partie ou chargez une sauvegarde. Ainsi, vous serez invincible dans le jeu. Il est à noter qu'il faut rechanger le nom en «GOD» à chaque fois que vous voulez jouer pour que cela fonctionne.

## FULL THROTTLE

### ÉCONOMISEUR D'ÉCRAN

Si vous ne faites absolument rien, un économiseur d'écran se mettra en route au bout d'un moment et vous montrera différents véhicules.

## FORSAKEN

### CHEAT CODES

Sur le menu principal, tapez «BUBBLES». Vous devriez entendre un effet sonore et voir le message «CHEAT MODE ENABLED» si vous l'avez tapé correctement. Ensuite, vous pourrez taper l'un des codes suivants...

THEFULLMONTY ou THEFULL?ONTY - Permet d'accéder à tous les niveaux (sur l'écran où figure «DEBUT», descendez.).
IAMZEUS ou IQ?WEUS - Mode God (invulnérabilité, munitions infinies...).
LUMBERJACK ou LU?BERJQCK - Appuyez plusieurs fois sur «6» ou «7» pour obtenir des missiles différents.
JIMBEAM ou JI?BEQ? - Appuyez plusieurs fois sur «5» pour avoir un laser différent.
TITSOOT - Active des textures pour adultes (à certains endroits seulement).

## DAY OF THE TENTACLE

### MANIAC MANSION

Pour jouer directement avec le jeu Maniac Mansion, qui se trouve dans Day of the Tentacle, il suffit, sous DOS, d'aller dans le répertoire «MANIAC» et de taper «COPY *.OVL *.EXE». Ensuite, vous pourrez taper «MANIAC» directement sous DOS pour jouer. Sous Windows 95, ouvrez une session DOS pour le faire.

# DEATHTRAP DUNGEON

**ACCÉDER À TOUS LES NIVEAUX**

Il est possible d'accéder directement à un niveau de votre choix. Pour cela, vous devez éditer un fichier qui se trouve dans le répertoire «Asylum», à l'intérieur du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Dans le répertoire «Asylum», il y a un fichier «Config.dat». C'est celui-ci qui nous intéresse. Pour l'éditer, cliquez sur le bouton «Démarrer» de la barre de tâches de Windows 95. Ensuite, choisissez «Programmes», «Accessoires» et «Bloc-notes». Vous aurez alors chargé le bloc-notes de Windows 95. Dans ce programme, cliquez sur «Fichier», puis sur «Ouvrir». Là, il n'y a plus qu'à sélectionner le bon répertoire et le bon fichier. Une fois que le fichier est ouvert, cherchez la ligne qui commence par «PROGRESS». Remplacez le nombre qui se trouve à la suite de «PROGRESS» par «1023». Sauvegardez ce fichier une fois que vous l'avez modifié. Il n'y a plus alors qu'à lancer le jeu et à choisir de faire une nouvelle partie pour un seul joueur. Vous verrez alors que tous les niveaux sont disponibles.

# HEROES OF MIGHT AND MAGIC
## (ULTIMATE STRATEGY ARCHIVE COMPILATION)

**CARTE RÉVÉLÉE**

Si vous tapez le code «101495», toute la carte de la partie que vous êtes en train de jouer vous sera révélée ! Il faut le taper en utilisant les touches numérotées qui se trouvent au-dessus des lettres et pas les touches du pavé numérique.

# SCREAMER II

**CHEAT CODES**

Dans la salle des options, tapez l'un des codes suivants...

MRTRK ou ?RTRK - Permet d'accéder à tous les circuits.
TACAR ou TQCQR - Voiture Black Claw pour écurie Condor.
TBCAR ou TBCQR - Voiture Aphrodite pour écurie Angels.
TCCAR ou TCCQR - Voiture Hornet pour écurie Wasp.
TDCAR ou TDCQR - Voiture Thunder pour écurie Zeus.
CHMPA ou CH?PQ - Tous les championnats disponibles.

# CIVILIZATION
## (ULTIMATE STRATEGY ARCHIVE COMPILATION)

**SUPER COLONS**

Si vous voulez que vos colons travaillent à la vitesse de l'éclair, il suffit de leur donner un ordre (irrigation, mine, route, etc.). Une fois que c'est fait, cliquez-leur dessus pour qu'ils arrêtent leur travail. L'icône de votre colon clignotera alors de nouveau. Redonnez-lui le même ordre. Accomplissez cette opération plusieurs fois et au bout d'un moment, le travail sera accompli ! Pour une route, il faudra le faire une ou deux fois et pour d'autres travaux, parfois beaucoup plus !

# FULL THROTTLE

**CHEAT**

Si vous avez des problèmes à passer les motards sur la route de la vieille mine, lorsque le combat commence, appuyez sur les touches «SHIFT» de gauche et «V» pour faire tomber votre adversaire. Ainsi, le combat ne sera plus un obstacle pour vous...

# REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN

**CHEAT CODES**

Pendant une partie, tapez l'un des codes suivants...

RDALL ou RDQLL - Donne toutes les clefs, armes, munitions et objets.
RDHOUNDDOG - Mode God.
RDUNLOCK - Désactive toutes les serrures.
RDITEMS ou RDITE?S - Donne tous les objets.
RDVIEW ou RDVIEZ - Vue externe (identique à l'utilisation de la touche «F7»).
RDRATE ou RDRQTE - Affiche le nombre de frames par seconde.
RDYERAT ou RDYERQT - Donne votre position et autres informations.
RDSKILLx - Redémarre le niveau en difficulté «x» ; «x» peut aller de «1» à «4».
RDMRBILL ou RD?RBILL - Inflige de gros dégâts.
RDINVENTORY - Donne l'inventaire.
RDKEYS - Donne toutes les clefs.
RDGUNS - Donne toutes les armes.
RDDEBUG - Active ou désactive le mode Debug.
RDNOAH ou RDNOQH - Donne des informations.
RDMOONSHINE ou RD?OONSHINE - Affiche le message «XXX MOONSHINE».
RDCRITTERS - Active ou désactive les ennemis.
RDMONSTERS ou RD?ONSTERS - Active ou désactive les ennemis.
RDNOCHEAT ou RDNOCHEQT - Désactive tous les codes activés.
RDWOLESLAGLE ou RDZOLESLQGLE - Active ou désactive l'état d'ébriété.
RDMIKAEL ou RD?IKQEL - Donne tous les objets.
RDELVIS - Active ou désactive l'énergie infinie.
RDSHOWMAP ou RDSHOZ?QP - Active ou désactive la vision totale de la carte.
RDMEADOWxyy ou RD?EQDOWxyy - Permet de se téléporter au niveau «yy» de l'épisode «x».
RDGREG - Donne le bateau.
RDARIJIT - Donne le bateau.
RDDONUT - Donne le bateau.
RDJOSEPH - Donne la moto.
RDTEACHERS ou RDTEQCHERS - Affiche le message «You Were All Wrong!».
RDRAFAEL ou RDRQFQEL - Affiche le message «For You Grandpa!».
RDMAXX ou RD?QXX - Affiche le message «Maxx Rules».
RDBETA ou RDBETQ - Affiche le message «Eat Me!».
RDKFC - Active ou désactive le mode Chicken.
RDRHETT - Vous tue immédiatement.
RDAARON - Mode Mushroom.
RDCLIP - Active ou désactive le clipping (possibilité de passer à travers les murs).
RDCLUK - Lance des plumes quand vous utilisez le bouton qui permet d'ouvrir.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants...

RDTIME ou RDTI?E
RDTONY
RDGARY ou RDGQRY
RDVAN ou RDVQN



## WORMS 2

**CHEAT CODES**

Pendant une partie, appuyez sur «BACKSPACE» (qui se trouve au-dessus de la touche «ENTREE»), puis tapez l'un des codes suivants. Après avoir tapé le code, appuyez sur la touche «BACKSPACE». Si tout s'est déroulé comme prévu, vous devriez voir votre ver sauter sur place et le message «**OK**» s'afficher.

**HIGHJUMP** - Vos vers pourront sauter plus haut.

**SUICIDEBOMBER** - Les explosions, lorsqu'un ver meurt, sont plus importantes.

Utilisez la touche «*» qui se trouve à gauche de la touche «ENTREE» et au-dessus de «SHIFT».

## SHADOW WARRIOR

**JETPACK**

Le jeu est basé sur le moteur 3D de Duke Nukem 3D. À tel point que les programmeurs ont probablement oublié d'enlever certaines choses. Ainsi, si vous activez le mode GOD du jeu en appuyant sur «T», puis en tapant «SWCHAN», vous pourrez utiliser un Jet Pack qui n'est probablement pas prévu au programme. Une fois que le Mode GOD est activé, vous n'avez plus qu'à appuyer sur la touche «J» pour l'activer.

## DARK FORCES

**CHEAT CODES**

Tapez les codes suivants durant une partie...

Donne les coordonnées : LADATA ou LQDQTQ
Invincibilité totale : LAIMLAME ou LQI?LQ?E
Pondering Toggle : LAREDLITE ou LQREDLITE
Map Supermode : LACDS ou LQCDS
Disable Height Checking : LAPOGO ou LQPOGO
Donne arme, munitions, etc. : LAPOSTAL ou LQPOSTQL
Arme Super Charge : LARANDY ou LQRQNDY
Téléportation à l'endroit sur la carte : LANTFH ou LQNTFH
Mode Insecte : LABUG ou LQBUG
Fin du niveau en cours : LASKIP ou LQSKIP
Aller au Niveau 1 - Operation Skyhook : LASECBASE ou LQSECBQSE
Aller au Niveau 2 - Talay Tak Base : LATALAY ou LQTQLQY
Aller au Niveau 3 - Anoat City : LASEWERS ou LQSEZERS
Aller au Niveau 4 - Research Facility : LATESTBASE ou LQTESTBQSE
Aller au Niveau 5 - Gromas Mines : LAGROMAS ou LQGRO?QS
Aller au Niveau 6 - Imperial Detention : LADETENTION ou LQDETENTION
Aller au Niveau 7 - Ramsees Hed Dock : LARAMSMED ou LQRQ?S?ED
Allez au Niveau 8 - Robotics Construct : LAROBOTICS ou LQROBOTICS
Aller au Niveau 9 - Nar Shaada : LANARSMADA ou LQNQRS?QDQ
Aller au Niveau 10 - Jabba's Ship : LAJABSHIP ou LQJQBSHIP
Aller au Niveau 11 - Coruscant : LAIMPCITY ou LQI?PCITY
Aller au Niveau 12 - Fuel Station : LAFUELSTAT ou LQFUELSTQT
Aller au Niveau 13 - The Executor : LAEXECUTOR ou LQEXECUTOR
Aller au Niveau 14 - The Arc Hammer : LAARC ou LQQRC
Avoir tous les objets : LAUNLOCK ou LQUNLOCK

## LORDS OF MAGIC

**EXPLOITATION DES BUGS**

Prenez un Guerrier de la Vie. Cliquez plusieurs fois sur «EASY», «NORMAL» ou «HARD». Vous verrez les chiffres d'armure de départ changer. Toutefois, par la suite, il semble que cela n'ait pas d'effets sur le jeu. Voici donc un autre bug plus intéressant : entamez une nouvelle partie et choisissez un Guerrier de la Vie. Commencez à jouer. Allez sur l'écran qui permet de voir vos personnages et cliquez sur le chef. Vous obtiendrez l'écran présentant les statistiques. Placez l'artefact dans la main de votre personnage, puis dans l'inventaire (les trois cases qui figurent au-dessus des mains). Répétez plusieurs fois l'opération et vos points d'armure devraient augmenter. L'artefact à utiliser est celui que vous obtenez dès le départ du jeu (cela ne fonctionne pas avec les autres).

Comme tous les bugs, il est possible qu'ils aient été corrigés (si vous possédez une version récente du jeu ou si vous avez entré une mise à jour). Dans ce cas précis, il est donc possible que cela ne marche pas.

**Yann LIENHARDT (liris@club-internet.fr)**

## REBEL ASSAULT

**CHEAT MODE**

Lorsque le logo «LUCASARTS» apparaît sur l'écran en tournoyant, faites avec le joystick : Haut, Tir, Bas, Tir, Gauche, Tir, Droite et Tir. Si tout s'est déroulé comme prévu, vous devriez entendre «LUCASARTS». Ensuite, pendant une partie, vous pouvez utiliser les touches suivantes...

«+» : Augmente les dégâts.
«-» : Diminue les dégâts.
«1» : FIGHTER TRAINING
«2» : ASTEROID TRAINING
«3» : PLANET KOLAADOR
«4» : STAR DESTROYER ATTACK
«5» : TATOOINE ATTACK
«6» : ASTEROID FIELD CHASE
«7» : IMPERIAL PROBE DROIDS
«8» : IMPERIAL WALKERS
«9» : STORMTROOPERS
«A» : PROTECT REBEL TRANSPORT
«B» : YAVIN TRAINING
«C» : TIE ATTACK
«D» : DEATH STAR SURFACE
«E» : SURFACE CANNON
«F» : DEATH STAR TRENCH



## FULL THROTTLE

**FIN DU JEU**

Pendant le jeu, appuyez sur «SHIFT» et «Z» en même temps. Un message apparaîtra, vous demandant si vous voulez gagner la partie. Répondez «O» et vous serez transporté directement à la fin du jeu.

## INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

**COMBAT FACILE**

Pour vous débarrasser d'un adversaire pendant un combat, vous avez un moyen radical. Pour cela, appuyez simplement sur la touche «INSER». Ce sera fatal à celui qui se sera mis en travers de votre chemin !

# MAGIC : THE GATHERING (MICROPROSE)

***COMBOS***

Un combo, dans MAGIC, c'est une combinaison de plusieurs cartes destinées à produire un effet intéressant. En voici quelques-uns...

*Candélabre de Tavnos (artefact)*

Cette carte est à mon avis sous-estimée. Il s'agit d'un artefact et il est donc possible de l'inclure dans des decks de n'importe quelle couleur. Voici les cartes avec lesquelles vous pouvez le coupler pour obtenir des effets intéressants...

**Usine de Mishra (terrain)**

L'usine de Mishra peut se transformer en une créature 2/2. De plus, on peut utiliser une Usine de Mishra pour augmenter de +1/+1 une autre Usine de Mishra. Il est donc possible d'augmenter une Usine de Mishra par elle-même. Le problème, c'est qu'en faisant cela, vous l'engagez et il est donc de ce fait impossible d'attaquer. Grâce au Candélabre de Tavnos, vous désengagez l'Usine de Mishra. Vous pouvez alors lancer l'assaut avec une créature 3/3 au lieu d'une 2/2. Vous pouvez le faire en jouant plusieurs Usines de Mishra et Candélabres de Tavnos pour obtenir un effet encore plus dévastateur.

**Flamboiement de mana (rouge)**

En jouant cette carte, vous obtenez, dès que vous engagez un terrain, un point de mana supplémentaire de la même couleur. Grâce à ce système, vous pouvez gardez de la mana en stock et utiliser la moitié de la mana générée pour désengager les terrains grâce au Candélabre de Tavnos. Vous pouvez donc les réengagez... De cette manière, vous obtenez un grand stock de mana. Parfait pour des sorts comme Désintégration ou Boule de feu... En faisant cela, j'ai déjà lancé une Boule de feu pouvant infliger plus de trente points de dégâts. Radical !

**Gantelet de pouvoir (artefact)**

On obtient la même chose qu'avec le Flamboiement de mana si ce n'est qu'il se révèle moins dangereux de l'utiliser, puisqu'il n'y a que les montagnes qui en sont affectées. De plus, il donne +1/+1 à chaque créature rouge. Contre des joueurs utilisant une autre couleur que le rouge, c'est carrément meurtrier. Cette carte n'est disponible que dans l'extension «Sortilèges des anciens».

**Surtension (rouge)**

Jouez une ou plusieurs Surtensions. Ensuite, si vous ne savez pas quoi faire de vos terrains non utilisés, désengagez ceux de votre adversaire juste avant de finir votre tour. De cette manière, il perdra des points de vie.

**Transfigurateur d'Ashnod (artefact) et Aladdin (rouge)**

De prime abord, on pourrait penser qu'Aladdin est une carte très coûteuse à invoquer et dont le pouvoir est assez limité. Il n'en est rien ! Elle vous permet en effet de prendre les artefacts de votre adversaire. Le Transfigurateur d'Ashnod est une carte que l'on met sur la table et que l'on sacrifie définitivement ensuite. Elle transforme une créature en artefact et lui donne +1/+1. Imaginons qu'une créature possédée soit un artefact et supposons que vous en preniez le contrôle avec Aladdin... Difficile pour un adversaire de vous attaquer si c'est vous qui contrôlez ses créatures...

**Désinvocation (bleu) et Boule fulgurante (rouge)**

Le gros défaut de la Boule fulgurante, c'est qu'elle se retrouve détruite dès que la fin de votre tour arrive. Si vous avez un jeu Rouge/Bleu, mettez des Boules fulgurantes et des Désinvocations. Lorsque vous jouez une Boule fulgurante, après avoir attaqué et avant la fin de votre tour, jouez une Désinvocation. La carte retournera dans votre main et vous pourrez la jouer de nouveau au tour suivant.

**Fongosaure (vert)**

Le Fongosaure est une créature assez intéressante car si elle a été blessée d'une manière ou d'une autre, elle gagne +1/+1 à la fin du tour. Autant blesser vous-même cette créature sans la tuer (si votre adversaire ne l'a pas déjà fait) et elle deviendra de plus en plus puissante à chaque tour. Pour faire subir des dégâts à votre Fongosaure, utilisez par exemple une Tempête de sable (vert) lorsque vous attaquez, surtout si vous possédez plusieurs de ces créatures. Mais vous pouvez aussi utiliser Baguette de ruine (artefact), Désintégration (rouge), Boule de feu (rouge), Sorcier sybarite (bleu)... Faites seulement attention à ne pas détruire le Fongosaure, il faut juste lui infliger de petits dégâts !

**Cloche de Kormus (artefact)**

Voici une carte qui peut avoir des effets à double tranchant. La plupart des gens pensent qu'on l'utilise pour obtenir un tas de petites créatures 1/1, afin d'ennuyer son adversaire. Pourquoi pas ! D'un autre côté, en l'utilisant, vous rendez tous vos terrains vulnérables à de simples attaques. À vous de voir quelle est l'utilisation que vous voulez en faire. Dans les deux cas, voici comment éviter que la Cloche de Kormus serve seulement pour les marais. Il suffit de jouer un Rature magique pour changer le mot «marais» sur la carte en un autre type de terrain. De cette manière, vous pouvez obtenir des créatures 1/1 dans votre camp ou en donner à votre adversaire. Tout en sachant que des sorts qui font des dégâts, qui infligent un point de dégâts à toutes les créatures ou même qui les détruisent toutes d'un seul coup — genre Colère de dieu (blanc) — peuvent être fatals à un adversaire qui verrait tous ses terrains disparaître — vous laissant bien entendu l'avantage.

# BATTLE ZONE

***SURF***

Placez-vous devant une montagne et utilisez votre marteleur plusieurs fois en direction de la montagne. Ensuite, très rapidement, essayez de rattraper l'onde de choc. Tentez de rester le plus longtemps possible dessus. Si vous le faites correctement, votre tank fera un grand bond en tourbillonnant et retombera une bonne centaine de mètres plus loin.

# INCOMING

***ASTUCE***

Dans le premier niveau de l'Arctique (avec le char), retournez-vous tout de suite. Vous verrez sur votre gauche une boule blanche et plus à gauche encore, un autre char. Tirez sur la petite baraque située à gauche du char. Éliminez tout ce que vous y trouverez et vous gagnerez dix mille points.

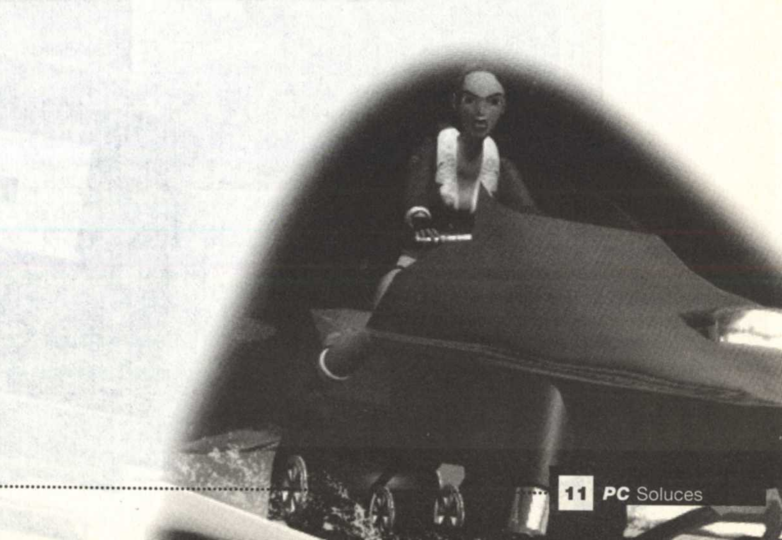
# TOMB RAIDER II

***ASTUCES***

Pour s'emparer des Uzis qui se trouvent dans la cache de Bartoli, il faut aller à l'endroit où est cachée la clef du détonateur. Mais lorsque vous vous trouvez sur le muret, il faut aller sur la droite de ce dernier, là où il y a une pente. Après, vous devrez faire un saut avec un élan et en vous accrochant, vous arriverez sur le toit de la cabane. Allez ensuite dans la fissure qui se trouve dans le mur pour trouver une échelle. Cela donne sur un bassin rempli d'eau où vous découvrirez les Uzis.

Dans la cache de Bartoli, on peut ne pas prendre la clef du détonateur. Il faut, dans ce cas, passer par la fenêtre de droite, là où se trouve le dragon de jade. Allez devant la fenêtre et faites un saut sur place en vous accrochant. Ensuite, longez la corniche et laissez-vous glisser pour passer au niveau suivant.

Il est possible de se débarrasser de votre serviteur dans le niveau d'entraînement. Pour cela, allez dans la cuisine, puis ouvrez la chambre froide qui se trouve sur votre gauche en entrant. Pénétrez à l'intérieur et attendez votre serviteur. Une fois qu'il entre à son tour, sautez-lui au-dessus pour pouvoir sortir. Fermez rapidement la porte avant qu'il ait le temps de sortir. Ensuite, vous n'aurez donc plus personne derrière vous. Plus amusant, si vous attendez un très long moment (une bonne demi-heure, voire une heure), vous retournez à la chambre froide. La plupart du temps, en l'ouvrant, vous découvrez votre serviteur congelé... Ce dernier point ne marche pas à tous les coups !



# SYSTÈME d

*Votre ordinateur est bourré de trucs et d'astuces dont vous ne soupçonnez même pas l'existence... Dans cette rubrique, on vous en fournira une certaine quantité chaque mois. Des trucs pour vous faciliter la vie, pour modifier votre ordinateur ou pour régler les choses gênantes de la vie quotidienne... On va donc essayer de tout faire pour vous aider. Pour cela, écrivez-nous pour nous soumettre vos petits problèmes et si nous détenons la solution, nous vous expliquerons comment vous en débarrasser. Connaissant nos vicieux PC, on n'aura pas forcément la réponse à toutes vos interrogations mais vous n'avez rien à perdre, de toute façon !*

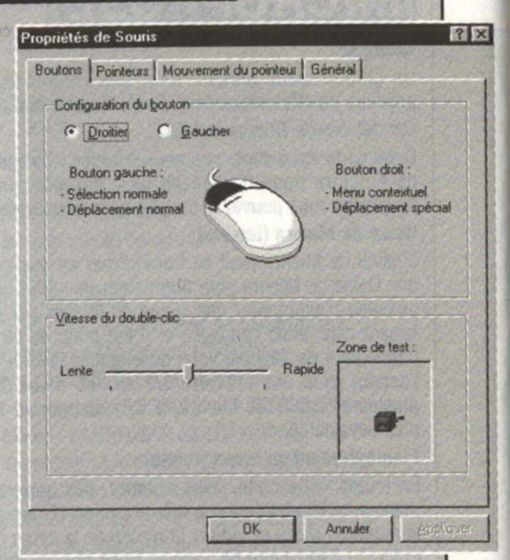
**ARIOCH**
**(ariochld@aol.com)**

## 1. CURSEUR & SOURIS

### INVERSER LES BOUTONS DE LA SOURIS

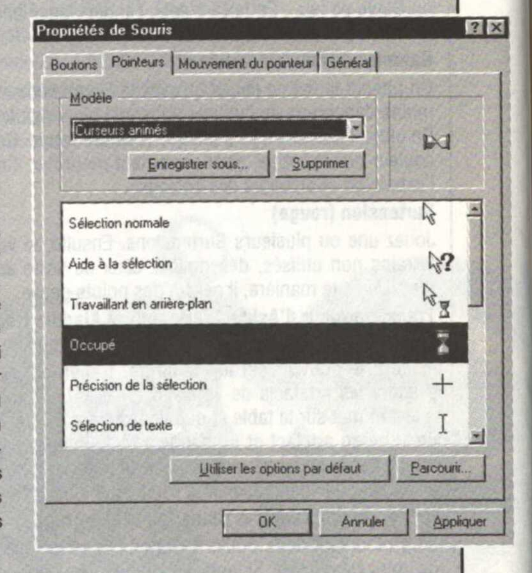
La disposition des boutons de la souris pose parfois quelques problèmes aux gauchers qui débarquent dans le petit monde de l'informatique. On peut s'y adapter sur le tas (comme Paul Newman et moi l'avons fait...) après de longues années sans secours aucun... Heureusement, Windows 95 permet d'inverser les boutons de la souris. Par ce biais, l'action du bouton droit remplace celle du bouton gauche et inversement...

Pour y arriver, ouvrez le panneau de configuration en cliquant sur «Démarrer», «Paramètres» et «Panneau de Configuration». Sur la nouvelle fenêtre qui apparaît, double-cliquez sur «Souris». Vous obtiendrez ainsi une nouvelle fenêtre qui permet de modifier pas mal de choses concernant votre souris. Pour changer l'action des boutons, cliquez sur «Gaucher» ou «Droitier».




### CHANGER LE CURSEUR DE LA SOURIS

Puisque nous sommes sur l'écran de la souris, modifions le type de curseur employé par cette dernière. Cliquez sur l'onglet «Pointeurs» afin d'accéder à une autre page. Vous verrez une fenêtre comportant plusieurs pointeurs. Ils apparaissent pour exécuter certaines actions (un sablier lorsque l'ordinateur est occupé, par exemple). Par défaut, Windows 95 est livré avec deux «sets» de curseurs. Un normal et un autre qui dispose de curseurs animés (le sable s'écoule alors dans le sablier...). Sur la fenêtre modèle, à vous de choisir celui que vous préférez ! Ensuite, il est possible de remplacer chacune des icônes par une autre. Cela sous-entend que vous disposez de fichiers au format «CUR» ou «ANI». Pour ce faire, sélectionnez l'icône que vous voulez changer et cliquez sur «Parcourir». Vous n'aurez plus alors qu'à désigner le nouveau curseur. Les fichiers «CUR» sont des curseurs normaux, alors que les fichiers «ANI» sont des curseurs disposant d'une animation.




### TRAÎNÉES DE LA SOURIS

Pour en finir une bonne fois pour toutes avec la souris, cliquez sur l'onglet «Mouvement du pointeur». Sur cette page, vous pouvez obtenir la présence d'une traînée derrière le curseur de votre souris. C'est strictement inutile mais certaines personnes aiment bien cet effet. De plus, cela permet de mieux suivre le mouvement d'un petit curseur.

Propriétés de Souris — Boutons | Pointeurs | Mouvement du pointeur | Général — Vitesse du pointeur : Lente / Rapide — Traînées du pointeur : Afficher les traînées du pointeur — Courtes / Longues — OK | Annuler | Appliquer

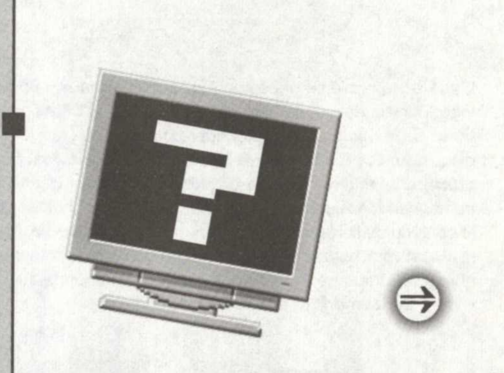
# 2. FICHIERS

### OUVERTURE DE PLUSIEURS DOCUMENTS

Lorsque vous voulez éditer plusieurs documents dans un même programme, il existe un moyen de les ouvrir tous d'un seul coup. Pour cela, sélectionnez tous les fichiers que vous voulez ouvrir et qui peuvent l'être avec le même programme. Une fois que tous les fichiers ont été sélectionnés, appuyez sur «ENTREE». Il existe toutefois de petites exceptions. Pour que cela fonctionne, il faut absolument que le type de fichiers que vous allez essayer d'ouvrir soit reconnu par Windows 95, mais aussi que le programme dispose de la possibilité d'ouvrir plusieurs documents en même temps. De cette manière, vous n'avez pas besoin de les ouvrir un par un.

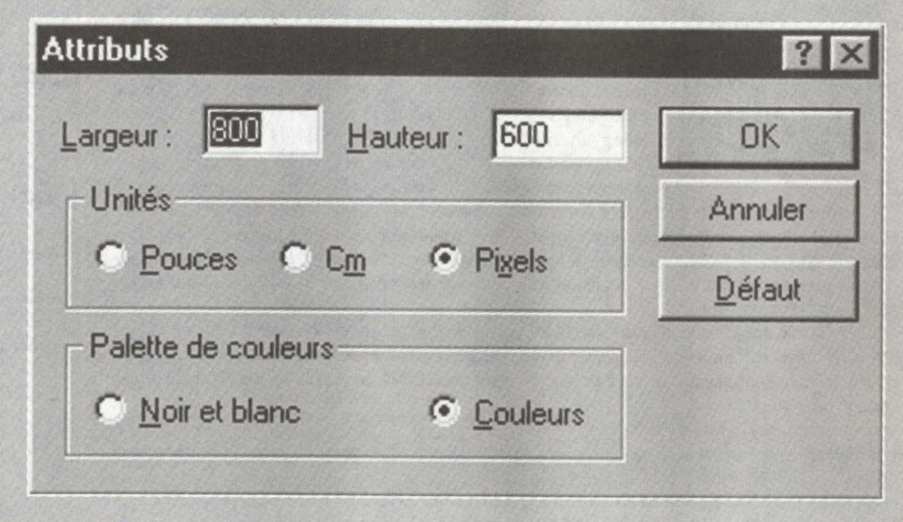
### FICHIER INTROUVABLE APRÈS COPIE

Il vous est peut-être déjà arrivé cette mésaventure : vous copiez un fichier dans une fenêtre. Et là, bizarrement, il n'apparaît pas. Cela arrive si vous copiez un fichier dans un répertoire (fenêtre) qui en contient déjà beaucoup d'autres. En fait, le fichier a bel et bien été copié ou déplacé. Mais Windows 95 ne met pas à jour automatiquement le tri des fichiers selon l'ordre que vous aurez spécifié (alphabétique, date...). Le dernier fichier copié a donc été placé à la fin de la liste des fichiers qui se trouvent dans ce répertoire.



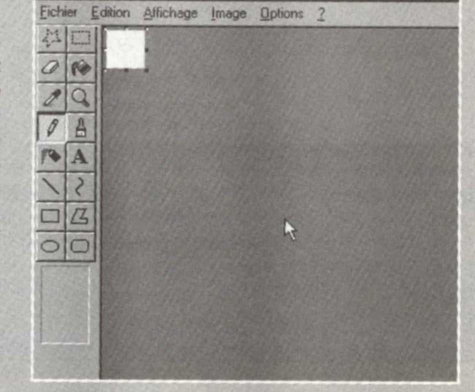
# 3. ICÔNES

### CRÉER VOS ICÔNES




Les icônes sont ces petits dessins qui apparaissent sur le bureau (comme la corbeille, le poste de travail ou tout type de fichier). Comment faire alors pour créer des icônes ?
Cliquez sur «Démarrez», qui se trouve sur la barre des tâches. Cliquez ensuite sur «Programmes» et «Accessoires», puis sur «Paint». Vous venez de charger le logiciel de dessin livré avec Windows 95. Mais je dois vous avertir que ce dernier n'a pas été étudié pour créer des icônes. Enfin... en théorie !
Une icône se présente comme une petite image de 32 pixels sur 32. Mais par défaut, la feuille où l'on peut dessiner apparaît beaucoup plus grande. Il faut donc la réduire. Pour cela, cliquez sur «Attributs» dans le menu «Images».
Sur cet écran, mettez «32» pour la hauteur ainsi que pour la largeur et cliquez sur «O.K.». La feuille de travail sera alors ramenée à la taille d'une icône. Dessinez alors ce que vous voulez...
Une fois que c'est fait, il faut sauvegarder. Cliquez sur «Enregistrer sous» du menu «Fichier». Si vous cliquez sur les types de fichiers, vous ne verrez pas d'option permettant de créer une icône. Ce n'est pas grave... Attribuez un nom à votre image et ajoutez l'extension «ICO». Par exemple, si mon image s'appelle «ARIOCH», je mets comme nom de fichier «ARIOCH.ICO». Cliquez sur «Enregistrer», et voilà ! Vous disposerez d'une icône prête à être utilisée !

### UTILISER VOS PROPRES ICÔNES

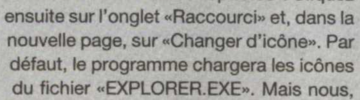



Nous allons étudier la manière la plus simple d'utiliser vos propres icônes. Vous verrez que leur emploi souffrira de quelques limitations. Il existe une manière de remplacer toutes les icônes par celles que vous voulez utiliser mais cela implique de toucher à la base des registres. Nous verrons cela plus en détail dans un autre numéro. Il est très simple de changer l'icône d'un raccourci. Un raccourci, c'est une sorte de fichier qui se présente comme la fausse copie d'un autre. En fait, je veux dire par là que vous pouvez créer un raccourci d'un fichier texte. Le raccourci ne contient absolument pas les informations renfermées dans le fichier texte. En revanche, si vous double-cliquez sur un raccourci, vous chargez automatiquement le fichier ou le programme...
Nous allons d'abord créer un raccourci d'un fichier texte. Sur votre bureau, cliquez avec le bouton «Droit» sur «Poste de Travail» et sans relâcher le bouton, déplacez la souris. Lâchez le bouton droit lorsque vous parvenez à un endroit où rien ne figure sur le bureau. Cliquez sur «Créer un ou des raccourci(s) ici». Une fois que le raccourci du Poste de Travail est créé, cliquez dessus avec le bouton droit et choisissez «Propriétés». Cliquez ensuite sur l'onglet «Raccourci» et, dans la nouvelle page, sur «Changer d'icône». Par défaut, le programme chargera les icônes du fichier «EXPLORER.EXE». Mais nous, nous voulons utiliser les nôtres... Cliquez alors sur «Parcourir» et désignez votre icône. Rien de plus simple ! Double-cliquez sur le raccourci et la fenêtre du Poste de Travail s'ouvrira !
Les personnes qui possèdent l'extension «Plus!» de Microsoft peuvent en revanche modifier absolument toutes les icônes, même s'il ne s'agit pas d'un raccourci. Pour cela, cliquez avec le bouton droit sur votre bureau et choisissez «Propriétés». Cliquez alors sur l'onglet «Plus!». Il vous sera ainsi possible de remplacer les icônes par celles dont vous voulez disposer sur cette page.









# 4. DIVERS

## DÉSACTIVER LE LOGO DE DÉMARRAGE

L'une des premières choses qu'accomplit Windows 95 au démarrage, c'est l'affichage de son logo. Dans le dernier numéro, nous avions vu qu'il était possible de lui substituer une autre image. Voici maintenant comme procéder pour ne pas charger de logo du tout ! Ouvrez la fenêtre du disque dur C:\. Recherchez le fichier «Msdos.sys». Il est possible que ce soit un fichier caché (voir précédent numéro). Double-cliquez sur ce fichier et une fenêtre fera son apparition pour vous demander avec quel logiciel vous voulez l'ouvrir. Choisissez «NOTEPAD». Vous aurez alors chargé le contenu du fichier dans le bloc-notes de Windows 95. Recherchez alors la ligne «Logo=». Après le «=», si vous mettez un «0», le logo de démarrage ne sera plus affiché. Si vous mettez «1», il sera affiché. Si vous ne trouvez pas «Logo=», recherchez «[Options] et placez, juste en dessous, «Logo=0». Ne modifiez absolument rien d'autre !

Propriétés de Raccourci vers Commandes MS-DOS
Général | Programme | Police | Mémoire | Ecran | Divers
Commandes MS-DOS
Ligne de commande : C:\WIN95\COMMAND.COM
Répertoire de travail : C:\WIN95
Fichier de commandes :
Touche d'accès rapide : Aucun(e)
Exécuter : Fenêtre normale
Fermer en quittant
Paramètres avancés... | Changer d'icône...
OK | Annuler | Appliquer

## SESSION DOS

MS DOS
Raccourci vers Commandes MS-DOS

Par défaut, lorsque vous lancez une session DOS, vous vous trouvez dans le répertoire de Windows 95. En principe, ce n'est pas là que vous avez envie d'atterrir. Une session DOS se présente comme une fenêtre que l'on ouvre et où il est possible de travailler avec les commandes du DOS — et même de lancer des logiciels DOS.

Tout d'abord, nous allons créer un raccourci sur le bureau pour ouvrir une session DOS. Ouvrez la fenêtre du répertoire où vous avez installé Windows 95. Cherchez le programme «Command.com». Cliquez dessus avec le bouton droit en gardant le bouton enfoncé, puis déplacez-le vers le bureau. Relâchez-le à un endroit où il n'y a rien. Sur le menu, choisissez «Créer un ou des raccourci(s) ici».

Si vous double-cliquez sur la nouvelle icône qui vient d'apparaître sur votre bureau, vous obtiendrez une session DOS qui, au lancement, figurera dans le répertoire de Windows 95. Pour modifier cela, cliquez avec le bouton droit sur l'icône du raccourci et choisissez «Propriétés». Cliquez enfin sur l'onglet «Programme».

Sur la nouvelle page, dans «Répertoire de travail», placez le répertoire à l'endroit où vous voulez être au moment du lancement. Tapez par exemple «C:\». Au même endroit, vous pouvez définir de quelle manière se présentera la fenêtre lors de l'exécution de la session DOS. Il suffit de changer l'option dans «Exécuter».

«Fenêtre normale» — Mode Fenêtre.

«Réduite» — La fenêtre sera réduite et disponible seulement si vous cliquez sur la barre des tâches.

«Agrandie» — La fenêtre sera agrandie au maximum par rapport à la résolution de votre écran.

Il est aussi possible de lancer la session DOS en mode Fenêtre ou en Plein Écran. Pour cela, cliquez sur l'onglet «Ecran». Là, dans «Utilisation», vous pourrez choisir l'option que vous préférez. Si vous choisissez un mode Fenêtre, il sera possible de choisir la taille de cette dernière. En fait, sous DOS, on peut afficher un nombre de caractères défini par colonnes et c'est exactement de cela qu'il s'agit...

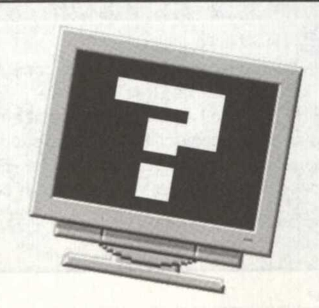
Et voilà, vous disposez donc d'une session DOS personnalisée, ce qui vous permettra de la charger selon vos desiderata, sans devoir utiliser les paramètres par défaut !

Propriétés de Raccourci vers Commandes MS-DOS
Général | Programme | Police | Mémoire | Ecran | Divers
Commandes MS-DOS
Ligne de commande : C:\WIN95\COMMAND.COM
Répertoire de travail : C:\
Fichier de commandes :
Touche d'accès rapide : Aucun(e)
Exécuter : Fenêtre normale
Fenêtre normale
Réduite
Agrandie
Paramètres avancés... | Changer d'icône...
OK | Annuler | Appliquer

## RÉCUPÉRER UNE FENÊTRE PERDUE

Il arrive parfois que l'on déplace une fenêtre et qu'elle se retrouve ensuite en dehors de l'écran, de telle manière que l'on ne puisse plus s'en servir. Si cela vous arrive, cliquez pour sélectionner cette fenêtre dans la barre des tâches. Ensuite, appuyez sur les touches «ALT» et «ESPACE». Puis cliquez sur «Dimension». À ce moment-là, il vous sera possible d'utiliser les touches fléchées pour donner une plus grande dimension à la fenêtre. Ainsi, vous pourrez l'agrandir suffisamment pour en rapporter un morceau sur l'écran du bureau et pour pouvoir en reprendre le contrôle normalement. Attention, il faut utiliser la flèche dans la direction qui ramènera la fenêtre vers le bureau ! Si vous n'êtes pas sûr de votre manipulation, exécutez l'opération plusieurs fois en choisissant une autre direction (flèche) à chaque fois.

Propriétés de Raccourci vers Commandes MS-DOS
Général | Programme | Police | Mémoire | Ecran | Divers
Utilisation
Plein écran
Fenêtre
Taille initiale : Par défaut
Par défaut
25 lignes
43 lignes
50 lignes
Fenêtre
Afficher la barre d'outils
Rétablir les paramètres au démarrage
Performance
Emulation ROM rapide
Allocation de mémoire dynamique
OK | Annuler | Appliquer



## CONFLICT : FREESPACE

### *Problème avec les missions d'entraînement*

Lorsqu'on commence une nouvelle partie de Conflict : Freespace, on doit d'abord accomplir les missions d'entraînement. Il y en a trois, qui permettent d'obtenir une prise en main rapide du jeu. Plus gênant : chez certaines personnes, ces missions n'ont pas de fin ou alors il est impossible de les accomplir ! Ne me demandez pas pourquoi, pour le moment personne ne le sait ! La seule solution qui reste donc à votre disposition consiste à cliquer sur l'icône qui se trouve en haut et à droite, à l'écran de briefing de mission. Vous pourrez ainsi passer à la mission suivante. En agissant ainsi trois fois, vous arriverez à la première vraie mission du jeu qui, heureusement, ne soulève aucun problème.

## TOTAL ANNIHILATION

### *Plantage DirectX*

Vous venez d'acheter Total Annihilation et le jeu ne veut pas fonctionner. Pour être exact, soit il vous donne un message d'erreur peu compréhensible, soit il commence à se charger, puis s'arrête en ayant tout de même la courtoisie de retourner au bureau de Windows 95. Il s'agit là d'un problème lié à DirectX. Pour le résoudre, il faut désinstaller totalement DirectX. et ensuite le réinstaller, mais en utilisant la version livrée sur le CD-Rom du jeu.

## M.A.X. 2

### *Sauvegardes*

Généralement, dans un jeu de longue haleine, il se révèle indispensable de faire une sauvegarde. M.A.X. 2 n'est pas du genre à vous rendre la vie facile à ce sujet. Si vous y procédez à une sauvegarde, le jeu s'emmêle les pinceaux. Tout disparaît comme si vous n'aviez pas sauvegardé. Dans le doute, vous essayez de charger mais rien n'apparaît... Deux solutions existent à ce problème : la première consiste à récupérer un patch sur Internet. Dans le cas où vous n'avez pas d'accès à Internet, tout demeure assez simple. Si vous êtes en train de jouer, les sauvegardes ne s'affichent pas... En revanche, si vous essayez de les charger à partir du menu principal (celui qui apparaît au moment du lancement de M.A.X. 2), elles surgissent enfin. Ouf !

**Je suis très content lorsque j'achète un jeu... Je rentre chez moi rapidement et je l'installe en rêvant au plaisir que je vais éprouver. Hélas, il n'est pas rare de rencontrer des problèmes qui, tout de suite, vous remettent les pieds sur terre. Nous allons vous donner quelques trucs qui permettent d'éviter certains de ces pièges (dans la mesure où nous les connaissons).**
**Bien entendu, si vous avez des problèmes avec un jeu, dites-le-nous et on verra si on trouve la solution. Ne me demandez rien à propos de Wing Commander III, il n'a jamais marché chez moi ! Vous êtes prévenu...**

**ARIOCH**
**(ariochld@aol.com)**

## CREATURES

### *Microsoft Internet Explorer 4*

Ce jeu est tout mignon. Vous y créez de petites créatures qu'il faut élever, etc. Seulement, comme elles ne sont pas idiotes, ces petites bestioles font aussi de la résistance contre Microsoft. Si vous ne pouvez pas utiliser le logiciel et si vous avez commis l'erreur fatidique d'installer Microsoft Internet Explorer 4 , je vous rassure : c'est normal que ça ne marche pas ! J'aimerais vous dire que vous pouvez bouger tel ou tel fichier mais on ne peut rien faire, sinon peut-être un petit tour dans «Ajout/Suppression de programmes», qui se trouve sur le «Panneau de configuration» de Windows 95. Vous désinstallez ainsi le gentil navigateur de Microsoft et il sera de nouveau possible de jouer avec vos Norns. Enfin... quand je dis que vous le désinstallez, vous essayez, car des tonnes de modules vont rester présents (mais vous ne pouvez pas faire grand-chose contre). L'essentiel demeure toutefois : vous pourrez utiliser Creatures...

## UNREAL

### *Joystick*

On dirige beaucoup plus facilement un jeu au moyen d'un joystick. Avec Unreal, un problème intervient toutefois... Vous avez en effet tendance à vous déplacer sur le côté, ce qui n'est pas vraiment normal. Pour corriger ce problème, double-cliquez sur le fichier «Unreal.ini» qui se trouve dans le répertoire où vous avez installé Unreal sur votre disque dur. Cherchez une ligne «**JoyX=Axis astrafe speed=2**» et mettez à la place «**JoyX=Axis aBaseX speed=2**». Faites très attention et respectez les majuscules et les minuscules. Sauvegardez le fichier et ensuite votre joystick ne devrait plus rencontrer ce problème.

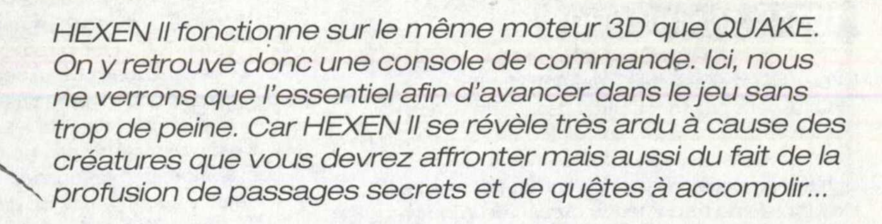



## TOTAL ANNIHILATION

### *Installation non complète*

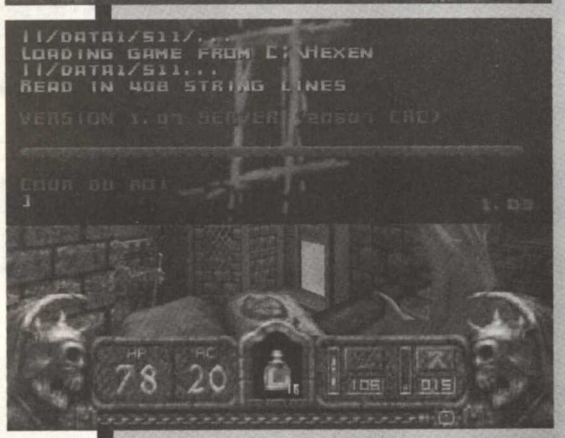
Avant de jeter la boîte de Total Annihilation : Contre-Attaque à la poubelle avec sa notice et son CD-Rom, je vous conseille de lire ce qui suit. Lorsque l'on installe un jeu sur PC, il n'est pas rare que l'on vous demande quel type d'installation vous voulez. Généralement, cela va d'une installation minimum à une installation complète. À vous de choisir ce que vous préférez, ou en fonction de la place qui reste sur votre disque dur. Dans le cas de Total Annihilation : Contre-Attaque, si cela ne fonctionne pas, c'est que vous n'avez pas procédé à une installation complète. Car même si on vous donne le choix, il faut bien avouer que, dans la pratique, vous ne disposez que d'une seule option. Donc, si vous voulez jouer, il faut en faire une complète. Vous n'avez pas 300 Mo sur votre disque dur ? Quel dommage !

*HEXEN II fonctionne sur le même moteur 3D que QUAKE. On y retrouve donc une console de commande. Ici, nous ne verrons que l'essentiel afin d'avancer dans le jeu sans trop de peine. Car HEXEN II se révèle très ardu à cause des créatures que vous devrez affronter mais aussi du fait de la profusion de passages secrets et de quêtes à accomplir...*




## LA CONSOLE DE COMMANDE

Si vous appuyez sur la touche qui se trouve au-dessus de «**TAB**» et à gauche de «**1**», un écran de contrôle descend pour utiliser la moitié de l'écran. On l'appelle la console de commande. Si vous appuyez de nouveau sur la même touche, cet écran disparaît.




Cet écran vous permet d'entrer des commandes qui peuvent servir à plusieurs usages. Cela va du réglage de la luminosité à des trucs plus palpitants comme la possibilité de bénéficier d'un coup de pouce ou carrément de tricher ! Essayez donc de taper «**GOD**». Sur la console de commande, vous verrez un message «**GODMODE ON**». À partir de ce moment, votre personnage ne perdra plus de points de vie. Si vous le faites une deuxième fois, vous obtiendrez un message «**GODMODE OFF**», qui désactivera votre invulnérabilité. Il existe un très grand nombre de commandes, c'est pourquoi nous nous sommes limités à l'essentiel. Vous ne trouverez donc pas les commandes spécifiques au mode Multijoueur, celles du lecteur de CD-Rom, la modification de la luminosité, etc.

GOD - Active ou désactive le mode GOD (invulnérabilité).
IMPULSE 35 - Retire les créatures d'un niveau.
IMPULSE 36 - Bloque les créatures tant que vous ne les frappez pas.
IMPULSE 37 - Débloque les créatures.
NOCLIP - Active ou désactive le clipping (permet de passer à travers les murs).
NOTARGET - Active ou désactive le fait que les ennemis peuvent vous voir.
RESTART - Recommence le niveau en cours.
KILL - Vous tue instantanément.
GIVE H x - Donne «x» points de vie.
GIVE 2 - Donne l'arme 2.
GIVE 3 - Donne l'arme 3.
GIVE 4 - Donne l'arme 4.
IMPULSE 9 - Toutes les armes et de la Mana.
IMPULSE 14 - Vous transforme en mouton pour quelques secondes.
IMPULSE 43 - Toutes les armes et objets, ainsi que de la Mana.
IMPULSE 299 - Donne vingt exemplaires de chaque objet.
SV_GRAVITY x - Fixe la gravité. La valeur par défaut étant «800». Faites attention car si vous mettez «100» et que vous sautez, votre personnage s'envolera.
SCREENSHOT - Sauvegarde l'image que vous voyez au format PCX dans le répertoire «DATA1\SHOTS».
TIMEREFRESH - Teste le nombre d'images par seconde.
SV_MAXSPEED x - Règle la vitesse maximum de votre personnage. Si vous mettez «SV_MAXSPEED 0», vous n'avancerez pas du tout !
EDGEFRICTION x - Permet de changer la résistance de frottement. Ça n'est pas très clair, mais si vous mettez «EDGEFRICTION 0», vous verrez que les pentes escarpées ne vous poseront aucun problème et deviendront même des planches savonneuses.
CLEAR - Efface tous les messages qui se trouvent sur la console.



# ASSIGNER UNE COMMANDE À UNE TOUCHE

Il se révèle intéressant d'assigner une commande à une touche, pour plusieurs raisons. Premièrement, cela vous épargne de taper la commande à chaque fois que vous en avez besoin. Mais vous pouvez aussi assigner à une touche l'action d'utiliser un objet. Par exemple, si vous avez besoin dans les délais les plus brefs d'un Tome of Power que vous n'aviez pas présélectionné, il faudra le faire en enfonçant plusieurs touches et ensuite l'activer en appuyant sur «**ENTREE**». Pas évident ! Voici comment assigner une commande à une touche. Pour cela, il suffit d'utiliser la commande «**BIND**». Tapez par exemple la ligne suivante :

**BIND 9 «GOD»**

Ensuite, dans le jeu, si vous appuyez sur la touche «**9**», vous activerez ou désactiverez votre invulnérabilité. Vous pouvez assigner toutes les commandes que vous voulez à une touche (une seule à la fois, cependant).

Je vous ai parlé d'assigner l'utilisation d'un objet. Pour cela, il faut utiliser les commandes suivantes...

IMPULSE 100 - Utilise une torche.
IMPULSE 101 - Utilise l'objet Quartz Flask.
IMPULSE 102 - Utilise l'objet Mystic Urn.
IMPULSE 103 - Utilise l'objet Krater.
IMPULSE 104 - Utilise l'objet Chaos Device.
IMPULSE 105 - Utilise l'objet Tome of Power.
IMPULSE 106 - Utilise l'objet Summon Strength.
IMPULSE 107 - Utilise l'objet Invisibilité.
IMPULSE 108 - Utilise l'objet Glyph.
IMPULSE 109 - Utilise l'objet Boots.
IMPULSE 110 - Utilise l'objet Repulsion.
IMPULSE 111 - Utilise l'objet No Peep.
IMPULSE 112 - Utilise l'objet Ring of Flight.
IMPULSE 113 - Utilise l'objet Force Cube.
IMPULSE 114 - Utilise l'objet Icon Defence.

Tapez donc alors (attention : pour cette commande uniquement, vous devez taper les guillemets)...

**BIND D «IMPULSE 105»**

Et à chaque fois que vous utiliserez la touche «**D**», vous déclencherez un Tome of Power à condition, bien entendu, d'en posséder un.

La commande «**UNBIND**» permet de désaffecter une touche. D'après notre exemple, si vous tapez «**UNBIND 9**», cette dernière ne permettra plus d'activer ou de désactiver l'invulnérabilité.

Pour enlever toutes les touches que vous avez ajoutées, vous pouvez aussi utiliser «**UNBINDALL**».



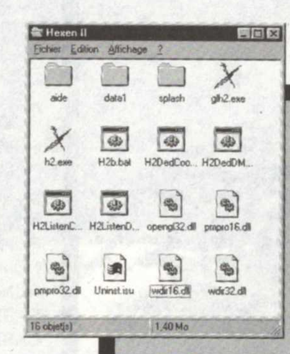
# PROBLEMES QWERTY/AZERTY

Vous allez vous apercevoir que le clavier réagit étrangement. En fait, le jeu fonctionne en mode «QWERTY», alors que vous possédez un clavier «AZERTY». L'explication est simple : l'emplacement des touches, sur un clavier français, n'est pas le même que sur un clavier américain. Voici la correspondance des touches dont vous aurez besoin. La première lettre indique le caractère désiré et ensuite, vous trouverez la ou les touches que vous devez enfoncer pour l'obtenir...

A - «Q».
Z - «W».
Q - «A».
W - «Z».
M - «?».
_ - «SHIFT» et «)».
« - «SHIFT» et «%».
. - «:».

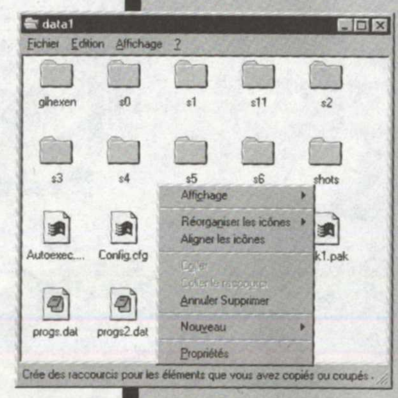
Les nombres ne fonctionnent pas avec le pavé numérique. Il faut donc utiliser les nombres qui se trouvent au-dessus des lettres du clavier.

# FICHIER DE COMMANDES



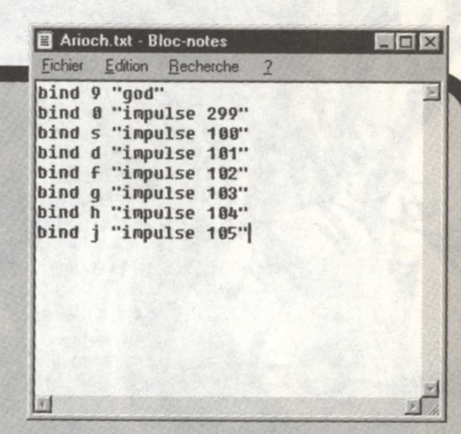

Imaginons que vous vouliez assigner des commandes à certaines touches (assigner, par exemple, l'utilisation de chaque objet à des touches différentes). Il faudra taper à plusieurs reprises la commande «**BIND**». Fort gênant si vous devez le faire à chaque fois que vous chargez le jeu ! Il existe une solution : créer un fichier de commandes.

Sous Windows 95, ouvrez la fenêtre du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur.




Puis double-cliquez sur «**Data1**». Dans la nouvelle fenêtre, cliquez avec le bouton droit sur un endroit où il n'y a pas de fichiers.

Choisissez «**Nouveau**» puis «Document texte». Un fichier «**Nouveau Document.txt**» apparaît. Changez son nom pour l'appeler comme vous le voulez en gardant l'extension «**.txt**». Dans notre exemple, nous l'appellerons «**ARIOCH.TXT**». Double-cliquez sur «**ARIOCH.TXT**» et le bloc-notes va ouvrir ce fichier. Pour le moment, il est vide. Vous devez alors tout simplement entrer les commandes que vous voulez utiliser. Il faut mettre une seule commande par ligne et l'écrire en minuscules. Dans mon fichier, j'assigne plusieurs touches à l'utilisation des objets, pour devenir invulnérable et obtenir toutes les armes et objets... Sauvegardez et fermez ce fichier. Chargez le jeu HEXEN II. Allez sur la console de commande et tapez «**EXEC ARIOCH.TXT**». Si le nom de votre fichier porte un autre nom, il faut remplacer «**ARIOCH.TXT**» par celui que vous avez choisi.




De cette manière, vous pouvez créer plusieurs fichiers de commandes que vous utiliserez en fonction de vos besoins.

# LES NIVEAUX

Il existe deux commandes qui permettent de se téléporter dans le niveau désiré. Il s'agit de «**CHANGELEVEL**» et «MAP». Pour les utiliser, il suffit de taper la commande, puis le code du niveau. Par exemple, si vous tapez «**CHANGE-LEVEL EIDOLON**», vous irez directement au dernier niveau du jeu.

En revanche, en utilisant ces commandes et lorsque vous arrivez dans un niveau, les codes que vous avez pu entrer auparavant sont désactivés. Pire, vous perdez toutes vos armes et objets. Vous obtenez toutefois le maximum de points de vie dont peut bénéficier votre personnage.
Voici la liste des codes des niveaux du jeu...

DEMO1 - Blackmarsh.
DEMO2 - Barbacane.
DEMO3 - Le moulin.
VILLAGE1 - Cour du roi.
VILLAGE2 - Cour intérieure.
VILLAGE3 - Ecuries.
VILLAGE4 - Entrée du palais.
VILLAGE5 - La chapelle oubliée.
RIDER1A - Domaine de la famine.
MESO1 - Le palais des colonnes.
MESO2 - Place du soleil.
MESO3 - Square du courant.
MESO4 - Tombe du grand prêtre.
MESO5 - Obélisque de la lune.
MESO6 - Cour des mille guerriers.
MESO8 - Pont des étoiles.
MESO9 - Puits des âmes.
EGYPT1 - Temple d'Horus.
EGYPT2 - Ancien temple de Nefertum.
EGYPT3 - Temple de Nefertum.
EGYPT4 - Palais du pharaon.
EGYPT5 - Pyramide d'Anubis.
EGYPT6 - Temple de la lumière.
EGYPT7 - La châsse de Naos.
RIDER2C - Repaire de la pestilence.
ROMERIC1 - La salle des héros.
ROMERIC2 - Jardins d'Athena.
ROMERIC3 - Forum de Zeus.
ROMERIC4 - Bains de Démétrius.
ROMERIC5 - Temple de Mars.
ROMERIC6 - Le colisée de la guerre.
ROMERIC7 - Bassin réfléchissant.
CASTLE4 - Les souterrains.
CASTLE5 - Le supplice d'Eidolon.
CATH - Cathédrale.
TOWER - La tour du mage des ténèbres.
EIDOLON - Le repaire d'Eidolon.

Les niveaux suivants sont les niveaux Multijoueur...

RAVDM1 - Atrium de l'immolation.
RAVDM2 - Carnage total.
RAVDM3 - Abandon imprudent.
RAVDM4 - Temple de Râ.
RAVDM5 - Bêtise de Tom.

## NOUVELLES VUES

### VUE A LA «TOMB RAIDER»

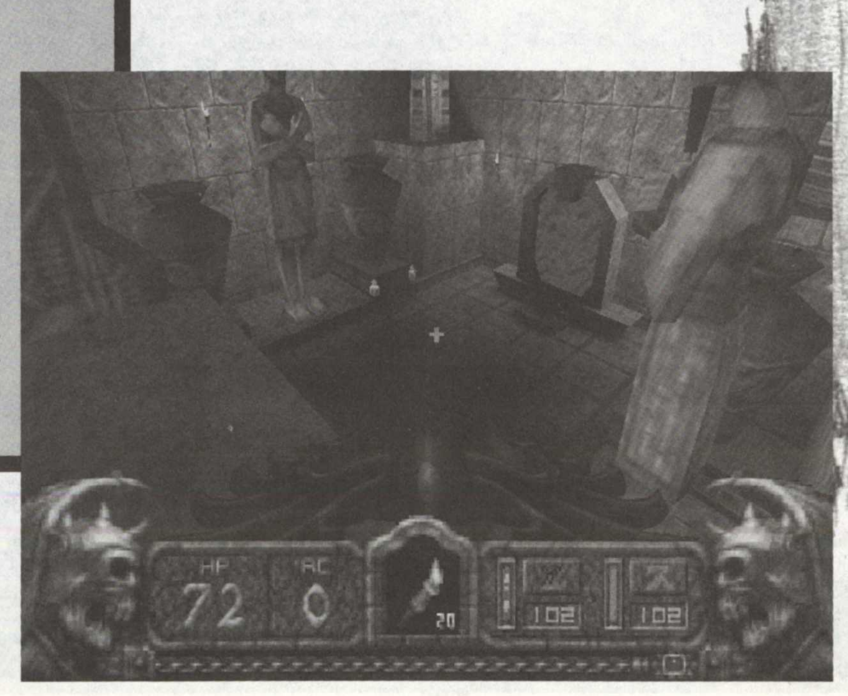
Il est possible de voir votre personnage de dos. Bon, j'avoue que ce n'est pas aussi sophistiqué que la vue obtenue dans Tomb Raider. Mais grâce à ce procédé, vous pourrez mieux contrôler certains mouvements délicats lorsque vous devrez exécuter des sauts ou vous promener dans des endroits escarpés.

Tapez donc la commande **«CHASE_ACTIVE 1»**. Vous verrez alors votre personnage de dos. Il est possible de changer l'angle de vue grâce à **«CHASE_UP x»**. Cette commande permet de voir votre perso de plus ou moins haut. Il faut donc remplacer le **«x»** par un nombre. Tapez par exemple **«CHASE_UP 50»**. Il existe aussi **«CHASE_RIGHT x»**, qui permet de changer l'axe de vue.
Si vous voulez revenir à la vue normale, tapez **«CHASE_ACTIVE 0»**.

### VISEUR

Il n'est pas rare de devoir tirer sur des créatures qui se trouvent en dessous ou au-dessus de vous. La précision de votre tir apparaît donc des plus hasardeuses, surtout si la cible est éloignée. Sur la console de commande, tapez **«CROSSHAIR 1»**.

Un viseur apparaîtra alors au milieu de l'écran, représenté par une petite croix. Cela vous aidera à tirer avec une meilleure précision. Pour faire disparaître ce viseur, il faudra taper **«CROSSHAIR 0»**.



[ 2ᴱᴹᴱ PARTIE ]

# COMMANDOS

*La route vers la victoire est encore longue... Cette fois, il va falloir vous sortir les tripes pour gagner cette p... de guerre. Si vous aviez sué sang et eau au cours des dix premières missions, il ne va plus vous rester grand-chose d'humain quand vous aurez fini la campagne dans son intégralité.*

***Tout d'abord, cherchez où est installé le jeu. Par défaut, Commandos s'installe dans le répertoire «C:\Program Files\Eidos Interactive\Pyro\Commandos\». Pour pouvoir utiliser les sauvegardes fournies avec le CD, faites tout d'abord une copie de secours de vos sauvegardes déjà existantes situées dans le répertoire «OUTPUT». Sur le CD de PC Soluces, allez dans le dossier «D:\Astuces\Commandos\Sauvegardes\» (si votre lecteur de CD est en D), et copiez les sauvegardes présentes dans le sous-répertoire OUTPUT de votre répertoire d'installation. Lancez le jeu, allez alors dans le menu OPTIONS et vérifiez que le nom de l'utilisateur est bien «PAR DÉFAUT». Enfin, il ne vous reste plus qu'à aller dans le menu «CHARGER PARTIE». Vous avez alors accès aux sauvegardes des dix premières missions.***

SAUVEGARDE

| | |
|---|---|
| ÉDITEUR | Eidos |
| CONFIG. | Pentium 166, 32 Mo de RAM |
| TEXTE | Français |
| VOIX | Françaises |
| SORTIE | Juin 98 |

# MISSION 11

***Une petite mission bien sympa pour commencer cette deuxième partie. Malheureusement, un petit bug à la fin du niveau fait un peu tache.***

• Placez un émetteur en **A**, puis groupez tous vos hommes (sauf l'espion) en position couchée, tout en haut du lieu où vous commencez. Enclenchez l'émetteur et attendez que le soldat **1** vienne pour lui administrer une injection mortelle avec l'espion.

• Allez ensuite placer l'émetteur derrière la maison, puis éloignez le béret vert. Actionnez-le pendant que la patrouille est éloignée et attendez la venue des gardes **2** et **3** pour leur infliger une piqûre fatale.

• Votre espion a amplement le temps de tuer le soldat **4**, puis de planquer son cadavre.

• Pour éliminer le soldat **5**, vous pouvez par exemple l'attirer avec les traces de pas de votre béret vert, puis le poignarder. Vous avez l'embarras du choix...

• Idem pour le soldat **6** : vous avez plusieurs possibilités mais il ne devrait vous poser aucun problème.

• En montant une embuscade avec le béret vert derrière la deuxième tente en partant du haut (là où se trouve le soldat **6** sur la carte), vous devriez pouvoir faire un joli carton. En principe, seuls devraient rester en place les soldats **7** et **8**, que votre espion n'aura aucun mal à éliminer.

• Tant que vous êtes encore dans le coin, placez un émetteur en **B**, cela aura pour effet de faire venir le garde **9**, qui vous aurait gêné par la suite. Vous aurez tout le loisir de le tuer lors de son trajet vers l'émetteur.

• Servez-vous des talents d'escaladeur du béret vert pour aller poignarder les gardes **10** et **11**.

• En vous enfouissant dans le sable dans la zone **C**, vous pourrez surprendre et poignarder le garde **12**.

• En distrayant le soldat **14** avec l'espion, vous pourrez aller poignarder le mitrailleur **13** avec le béret vert. N'oubliez pas de planquer la dépouille.

• En plaçant un émetteur près du **SDKFZ** d'évacuation, vous pourrez vous servir de l'espion pour empoisonner le soldat **14**.

• Attirez la patrouille **15** grâce au béret vert. Des traces de pas, par exemple, peuvent tenir lieu d'appât. Servez-vous alors du sniper pour aligner consécutivement les trois membres de la patrouille.

• Le garde **16** peut être éliminé grâce à l'espion. Cela demande un bon timing, surtout qu'il faut vite aller cacher le cadavre.

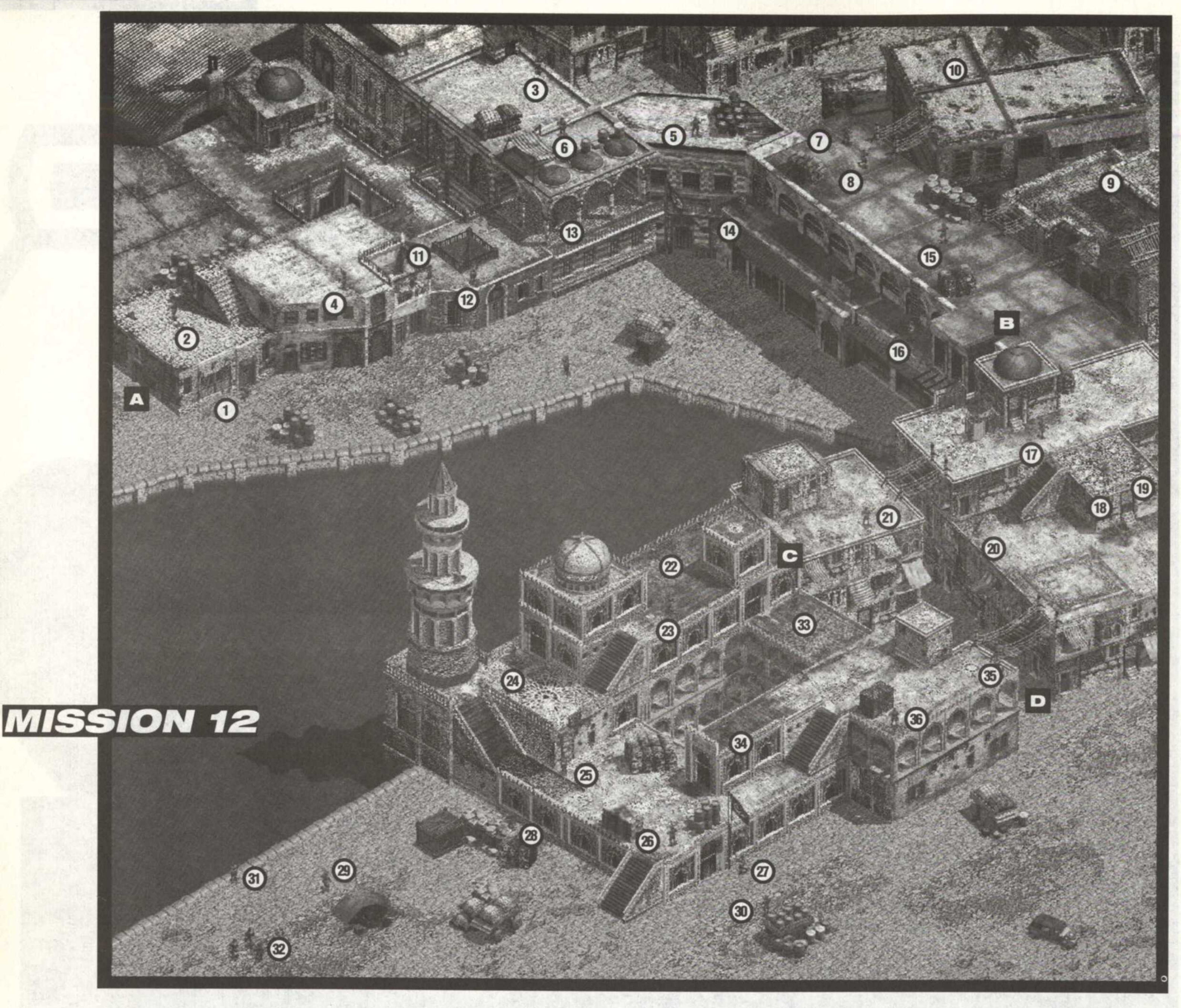
• Placez un émetteur près du nid du mitrailleur **13** et actionnez-le quand la patrouille **18** est éloignée. Cela va attirer le garde **17** et votre espion pourra alors le tuer sans risque.

• Vous arrivez alors à la partie la plus délicate de la mission... Distrayez la patrouille **18**, le plus à l'ouest possible. Placez un émetteur, le béret vert en **E** et le sniper en **F**. Enclenchez l'émetteur pour attirer le garde **19**. Pendant ce temps, dégommez le soldat **20**, puis le **21** dès qu'il s'approche du cadavre. Éteignez l'émetteur et dès que le garde **19** se retourne, envoyez le béret vert l'égorger. Cachez ensuite les cadavres pour être tranquille et faites ramper le chauffeur jusqu'au **SDKFZ**.

SAUVEGARDE • La suite n'est plus qu'un vulgaire shoot-em up. Si l'autre **SDKFZ** vous pose problème, sachez qu'en tirant dessus depuis la zone **G**, il traversera le tunnel, puis viendra stationner stupidement près de vous sans plus rien faire ! J'ai fait plusieurs essais et à chaque fois, le résultat a été le même. Vos hommes peuvent même passer devant : le **SDKFZ** n'a aucune réaction...

• Il ne reste plus qu'à faire péter les quatre derricks mais cela n'est vraiment pas un problème.






# MISSION 12

***Une des missions où le simple fait d'observer la carte impressionne, tant le nombre et la position des ennemis sont bien étudiés.***

- Tuer le soldat **1** n'est pas très difficile. Utilisez l'espion, en prenant simplement garde à la patrouille qui rôde. Cachez ensuite la dépouille derrière les tonneaux.
- Le garde **2** ne posera pas non plus de véritable problème à votre espion. Faites simplement attention aux soldats du dessus et planquez le cadavre près des tonneaux.
- On arrive à présent à une manip assez difficile. Allez distraire le soldat **3** avec votre espion et faites sortir votre sniper. Vous devez aligner six ennemis coup sur coup. Il s'agit des gardes **3**, **4**, **5**, **6**, **7** et **8**. (Tirez en priorité sur celui qui vous a repéré le premier.) Cela va déclencher l'alarme mais ce n'est pas très important. Faites ensuite rentrer le sniper dans sa planque.
- Le garde **9** est une proie relativement facile pour votre espion.
- Idem pour le soldat **10** : votre espion n'aura pas de problèmes pour lui injecter une dose létale.
- Pour vous débarrasser des gardes **11** et **12**, vous pouvez monter une embuscade avec le béret vert au pied des escaliers (là où se trouve le soldat **2** sur la carte).
- Toujours avec le béret vert, allez tendre une embuscade au garde **13** en vous mettant, par exemple, au pied de l'échelle métallique.
- En étant un peu attentif, vous pourrez tuer le garde **14** avec votre espion.
- Pareil pour le soldat **15**, que votre espion aura facilement.
- Normalement, il devrait y avoir à présent quelques patrouilles en bas de votre position de départ (elles ne figurent pas sur la carte). Pour en venir à bout, montez une embuscade avec votre béret vert, en **A**. Vous pouvez vous en sortir sans trop de dégâts.
- Plus personne n'empêche désormais votre espion d'aller tuer le garde **16**.
- Placez un émetteur en **B** et attendez que le garde **17** s'en approche pour le tuer avec l'espion.
- Toujours aux alentours de la zone **B**, vous pourrez monter une embuscade avec votre béret vert pour éliminer les soldats **18**, **19** et **20**.
- Votre espion peut se charger du soldat **21**, mais dépêchez-vous de vite cacher sa dépouille derrière le mur.
- Toujours avec l'espion, éliminez le garde **22**, puis attendez que le **23** s'approche du cadavre pour le tuer également.
- En plaçant votre béret vert à peu près là où est le garde **22** sur la carte et en tirant vers les escaliers, vous allez pouvoir réaliser un joli carton. Vous pourrez dégommer de cette manière les soldats **24**, **25**, **26**, **27** et **28**. Bien sûr, cela va déclencher l'alarme mais cela n'est pas trop grave.
- Placez le béret vert en haut des escaliers (là où est le soldat **24** sur la carte) et tirez vers les escaliers pour faire venir le garde **29**.
- Faites descendre l'espion pour qu'il aille distraire la patrouille qui est sortie lors du déclenchement de l'alerte. Débrouillez-vous pour qu'elle soit le plus à l'est possible et qu'elle regarde également vers l'est. Gardez cette position jusqu'au dernier moment.
- Votre béret vert peut maintenant se planquer derrière les caisses auprès desquelles patrouillait le garde **28**. À cet endroit, vous pourrez provoquer une embuscade pour abattre les soldats **30** et **31**, ainsi que la patrouille **32**.
- Pour zigouiller le garde **33**, placez un émetteur en **C** et faites ramper le béret vert le plus près possible du garde. Déclenchez l'émetteur, puis allez vite le poignarder.
- Le béret vert peut maintenant poignarder le garde **34**, puis le **35** et le **36**.

SAUVEGARDE
- Il est temps à présent d'aller libérer le prisonnier avec le sniper. Pendant ce temps, le béret vert doit aller placer l'émetteur dans la ruelle, en **D**. Si le champ de vue de la patrouille vous en empêche, n'hésitez pas à la coincer ailleurs.
- Approchez vos hommes (sauf l'espion) le plus près possible du Kübelwagen d'évacuation. Déclenchez l'émetteur, puis relâchez l'attention de la patrouille. Une fois que cette dernière s'est éloignée, faites courir tous vos hommes jusqu'au véhicule.

# MISSION 13

***Sans doute une des missions les plus originales, avec l'utilisation du sous-marin de poche. Elle n'est pas très difficile mais particulièrement plaisante à jouer.***

• C'est le béret vert qui ouvre les hostilités. Servez-vous de ses talents d'escaladeur pour l'amener près du soldat **1**, puis pour le poignarder avant de poser un baril sur son cadavre. Ensuite, revenez vous cacher derrière les caisses.

• C'est ensuite un jeu d'enfant de dessouder les gardes **2**, **3** et **4**. Vous pouvez, par exemple, tendre une embuscade derrière une caisse pour les abattre facilement.

• C'est à présent au tour du nageur de combat d'intervenir. Attendez qu'un bateau passe pour franchir la vanne, puis regagnez le plancher des vaches pour poignarder le soldat **5**. Ouvrez ensuite la vanne.

• Amenez à présent votre sniper aux environs de l'endroit où se trouve le soldat **3** sur la carte. Vous devez abattre le garde **6** tout d'abord dans la zone **A** (derrière le ballot), puis agir de même avec le garde **7** dès qu'il s'approche du cadavre.

• La voie est libre pour aller débarquer dans la zone principale du port. Amenez-y en bateau le béret vert, l'artificier et le chauffeur. Placez tout d'abord le camion devant la sortie du garage, cela vous mettra à l'abri de l'automitrailleuse.

• Tout ce qui suit relève de l'action pure. Placez votre béret vert en **A**, bien dans le coin situé entre le mur et le ballot, puis tirez pour provoquer une embuscade. Vous allez ainsi pouvoir vous débarrasser des soldats **8** et **9** et de la patrouille **10**. En revanche, bien sûr, l'alarme va sonner et des renforts vont se manifester.

• Soignez votre béret vert si besoin est, puis montez une nouvelle embuscade en **B**. Vous pourrez y dégommer toutes les patrouilles jusqu'à épuisement des renforts. Cela est beaucoup plus facile qu'il y paraît : j'ai même réussi à ne pas prendre une seule balle, c'est dire...

• Votre béret vert peut alors aller flinguer en toute impunité les gardes **11**, **12**, **13**, **14**, puis **15**, avant d'ouvrir la seconde vanne.

SAUVEGARDE

• L'artificier est désormais tranquille pour faire sauter les dépôts d'essence.

• Votre béret vert poignardera facilement les gardes **16** et **17** avant de flinguer le soldat **18**.

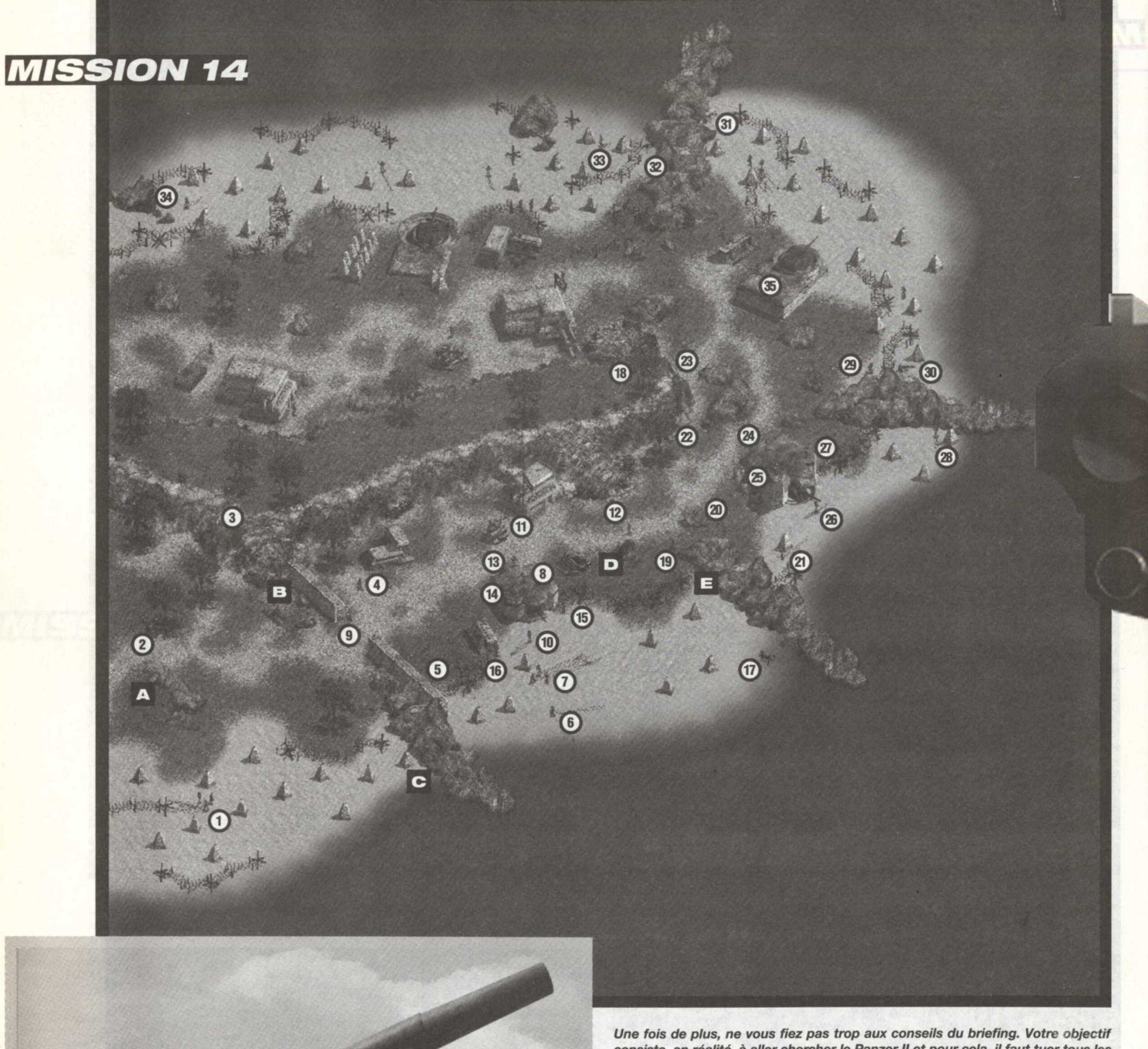
• Pour ne pas trop lambiner, abattez les gardes **19** et **20** avec le sniper.

• Si un bateau ennemi s'est manifesté au sud de la carte, utilisez le chauffeur pour tirer un coup de canon dessus.

• La fin est proche : prenez le sous-marin de poche pour torpiller le navire de guerre avant d'amener tous vos hommes en canot jusqu'à la bouée située au sud-ouest de la carte.

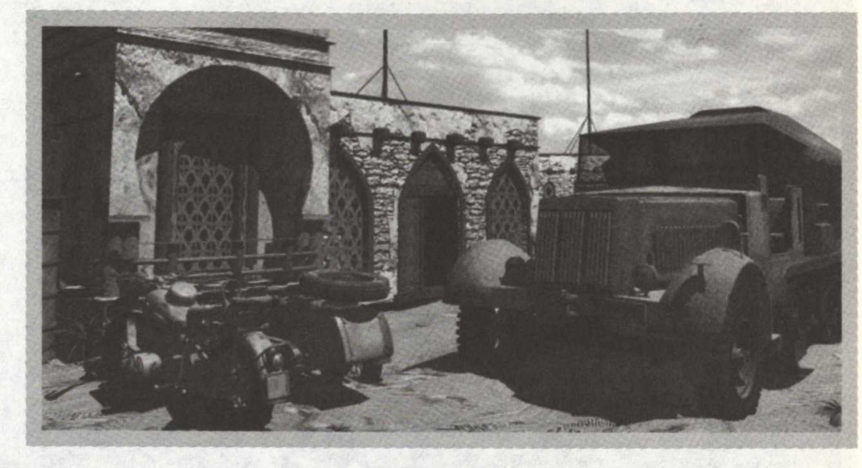


# MISSION 14




***Une fois de plus, ne vous fiez pas trop aux conseils du briefing. Votre objectif consiste, en réalité, à aller chercher le Panzer II et pour cela, il faut tuer tous les Allemands qui regardent en direction de la mer.***

- Commencez par placer votre bateau suffisamment loin pour être hors de vue de la patrouille **1**. Faites ensuite plonger votre nageur de combat pour qu'il aille sur la plage. Placez-vous alors derrière une des pyramides pour préparer une embuscade destinée à anéantir la patrouille **1**.
- Votre béret vert peut maintenant débarquer et aller tendre une embuscade en **A** pour éliminer la patrouille **2**.
- Faites ramper le béret vert jusqu'à la paroi pour aller poignarder le garde **3**.
- Placez un émetteur en **B** et planquez-vous à proximité (au pied de la paroi, par exemple). Vous pourrez, de cette manière, aller poignarder le soldat **4**.
- En vous cachant derrière la pyramide située en **C** et en tirant vers les rochers de droite, vous pourrez provoquer une embuscade en vue de zigouiller les soldats **5** et **6** et la patrouille **7**. Essayez de ne pas les attirer tous à la fois pour vous simplifier la tâche.
- En étant attentif et concentré, vous parviendrez à viser, puis à dessouder le soldat **8** (celui qui patrouille sur le toit du bunker) avec votre sniper. Attendez qu'il soit bien au milieu du toit pour que sa dépouille ne soit pas repérée.
- Placez de nouveau un émetteur en **B**. Cela permettra à votre béret vert d'aller égorger sans trop de peine le garde **9**.



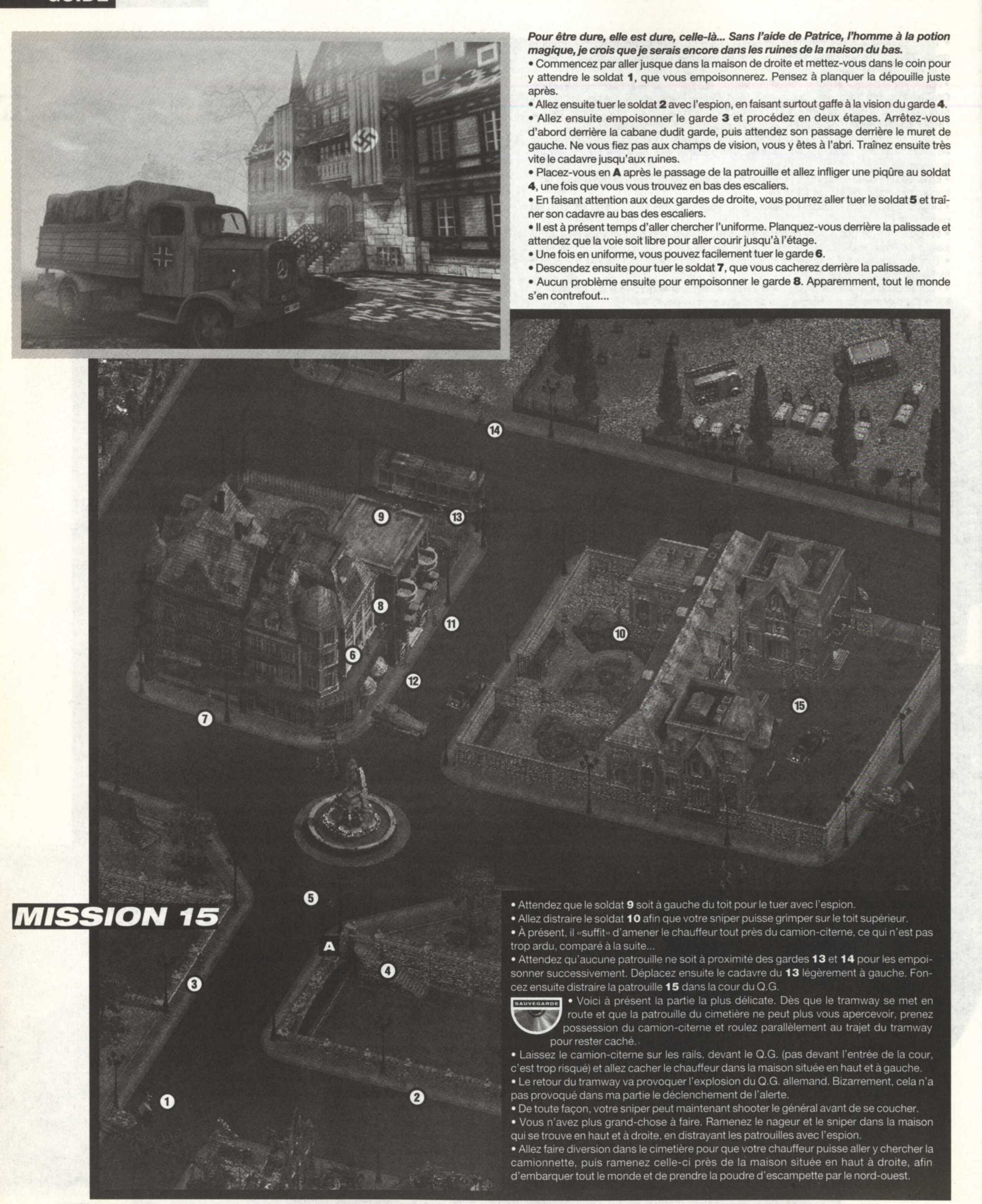
• Toujours avec le béret vert, tirez un peu au nord du point **C**, de manière à attirer le garde **10**. Une fois que cela est fait, allez vous planquer en **C** pour appliquer la désormais classique tactique de l'embuscade pour l'envoyer ad patres.
• Renvoyez le béret vert sur la colline qui se trouve à l'aplomb de la caserne allemande. Dès que le soldat **11** passe, descendez vite pour aller le tuer derrière le tas de caisses, puis planquez le cadavre derrière la caserne. Si cela vous semble trop difficile, utilisez l'action conjuguée du sniper et du béret vert pour vous simplifier la vie.
• Placez un émetteur derrière la caserne et allez cacher le béret vert. Mettez l'émetteur en marche et alignez le soldat **12** avec votre sniper dès qu'il est arrivé derrière la caserne.
• En étant un peu attentif, votre béret vert n'aura pas trop de mal à grimper sur le bunker pour aller tuer les gardes **13** et **14**.
• Utilisez le bon vieux coup de l'émetteur pour vous débarrasser du garde **15**, ce n'est pas trop dur.
• Si vous n'arrivez pas à avoir le garde **16**, je me demande comment vous êtes arrivé jusque-là. Franchement, une chèvre attachée à un piquet poserait plus de problèmes...
• Tuer le mitrailleur **17** se révèle à peine plus dur. Votre béret vert devrait s'acquitter facilement de cette tâche.
• Pour pouvoir progresser, votre béret vert doit aller tuer le garde **18** sur les hauteurs. Cela demande une bonne coordination car vous devez vite planquer le cadavre. Pour gagner un peu de temps, n'hésitez pas à utiliser les raccourcis clavier (X pour poignarder, H pour prendre et C pour vous coucher...).
• Placez un émetteur en **D** et planquez-vous derrière le tas d'obus. De cette manière, vous pourrez attirer, puis poignarder le soldat **19**.
• Vous pouvez faire d'une pierre deux coups en plaçant un émetteur en **E** et en vous cachant en **D**. Les gardes **20** et **21** vont être attirés et vous pourrez les égorger allègrement.
• C'est au tour des mitrailleurs **22** et **23** de faire connaissance avec la lame de votre béret vert. Pour cela, descendez la paroi qui se trouve entre eux et planquez vite leurs dépouilles.

Notez qu'il n'est pas indispensable de tuer le **23** — mais on aurait tort de s'en priver !
• Votre sniper s'occupera aisément du soldat **24**. Attendez qu'il soit bien à droite pour le viser.
• Votre béret vert, à présent, a la voie libre pour aller poignarder le garde **25**. Ne cherchez pas à passer par le mur mais allez-y par le toit puisque apparemment un petit bug le permet.
• À présent, attirez le garde **26** en plaçant un émetteur sur le côté droit du bunker. En planquant le béret vert juste à côté, vous n'aurez aucun mal à aller le poignarder.
• Remontez sur le bunker pour aller tuer le garde **27**.
• Votre nageur de combat peut aller tuer le soldat **28** sans gros risques en passant par la mer.
• Pour attirer le garde **29**, utilisez une fois de plus un émetteur, en le plaçant contre la roche, et cachez votre béret vert à proximité. Vous commencez à connaître la tactique, non ?
• Vous n'avez désormais plus besoin de faire dans la finesse et d'essayer à tout prix de déclencher l'alarme. Veillez simplement à ce que vos hommes soient hors de vue dans la barque.
• Votre nageur de combat doit se charger d'éliminer le mitrailleur **30**, puis le **31**.
• Le nageur doit ensuite éliminer le mitrailleur **32** juste avant de s'occuper du **33**. Peu importe l'arme que vous utiliserez, puisque de toute façon l'alerte sera donnée.
• Il ne vous reste plus qu'à éliminer le soldat **34**. Personnellement, je l'ai fait avec le béret vert en amenant la barque jusqu'à l'extrémité nord-ouest de l'île, puis en l'attirant avec des traces de pas (tout en m'enfouissant). Progressez lentement sur l'eau en prenant garde aux patrouilles, même si certains champs de vue sont moins lointains que ce qui est affiché.

SAUVEGARDE

• Faites alors débarquer le chauffeur, qui pourra ramper jusqu'au Panzer II.
• La suite se présente comme un véritable carnage. Vous allez pouvoir cartonner tous les Allemands sans problème. Un seul semble hors de portée : il s'agit du soldat **35**. Votre sniper pourra donc s'en charger. Veillez simplement à ne pas tirer sur les tonneaux.
• Une fois que vous avez fait le ménage, votre artificier pourra placer ses trois charges tout contre les canons du sud et de l'est. Pour celui du nord, déplacez simplement un tonneau à côté avant de tirer dessus.
• Il ne reste plus qu'à repartir en barque jusqu'à la bouée située au sud-est pour achever la mission.






***Pour être dure, elle est dure, celle-là... Sans l'aide de Patrice, l'homme à la potion magique, je crois que je serais encore dans les ruines de la maison du bas.***

- Commencez par aller jusque dans la maison de droite et mettez-vous dans le coin pour y attendre le soldat **1**, que vous empoisonnerez. Pensez à planquer la dépouille juste après.
- Allez ensuite tuer le soldat **2** avec l'espion, en faisant surtout gaffe à la vision du garde **4**.
- Allez ensuite empoisonner le garde **3** et procédez en deux étapes. Arrêtez-vous d'abord derrière la cabane dudit garde, puis attendez son passage derrière le muret de gauche. Ne vous fiez pas aux champs de vision, vous y êtes à l'abri. Traînez ensuite très vite le cadavre jusqu'aux ruines.
- Placez-vous en **A** après le passage de la patrouille et allez infliger une piqûre au soldat **4**, une fois que vous vous trouvez en bas des escaliers.
- En faisant attention aux deux gardes de droite, vous pourrez aller tuer le soldat **5** et traîner son cadavre au bas des escaliers.
- Il est à présent temps d'aller chercher l'uniforme. Planquez-vous derrière la palissade et attendez que la voie soit libre pour aller courir jusqu'à l'étage.
- Une fois en uniforme, vous pouvez facilement tuer le garde **6**.
- Descendez ensuite pour tuer le soldat **7**, que vous cacherez derrière la palissade.
- Aucun problème ensuite pour empoisonner le garde **8**. Apparemment, tout le monde s'en contrefout...

# MISSION 15

- Attendez que le soldat **9** soit à gauche du toit pour le tuer avec l'espion.
- Allez distraire le soldat **10** afin que votre sniper puisse grimper sur le toit supérieur.
- À présent, il «suffit» d'amener le chauffeur tout près du camion-citerne, ce qui n'est pas trop ardu, comparé à la suite...
- Attendez qu'aucune patrouille ne soit à proximité des gardes **13** et **14** pour les empoisonner successivement. Déplacez ensuite le cadavre du **13** légèrement à gauche. Foncez ensuite distraire la patrouille **15** dans la cour du Q.G.

SAUVEGARDE

- Voici à présent la partie la plus délicate. Dès que le tramway se met en route et que la patrouille du cimetière ne peut plus vous apercevoir, prenez possession du camion-citerne et roulez parallèlement au trajet du tramway pour rester caché.
- Laissez le camion-citerne sur les rails, devant le Q.G. (pas devant l'entrée de la cour, c'est trop risqué) et allez cacher le chauffeur dans la maison située en haut et à gauche.
- Le retour du tramway va provoquer l'explosion du Q.G. allemand. Bizarrement, cela n'a pas provoqué dans ma partie le déclenchement de l'alerte.
- De toute façon, votre sniper peut maintenant shooter le général avant de se coucher.
- Vous n'avez plus grand-chose à faire. Ramenez le nageur et le sniper dans la maison qui se trouve en haut et à droite, en distrayant les patrouilles avec l'espion.
- Allez faire diversion dans le cimetière pour que votre chauffeur puisse aller y chercher la camionnette, puis ramenez celle-ci près de la maison située en haut à droite, afin d'embarquer tout le monde et de prendre la poudre d'escampette par le nord-ouest.




# MISSION 16

***Dix minutes. C'est le temps qu'il vous faudra pour réaliser cette mission. Vous ne me croyez pas ? Lisez un peu la suite...***

• Commencez par aller tuer le soldat **1** avec l'espion, en n'oubliant pas de planquer le cadavre derrière la gare.

• Profitez du passage d'un train pour longer le quai, puis la voie ferrée. Repiquez ensuite vers le camp allemand pour aller chouraver l'uniforme allemand. Ça y est, vous avez accompli la partie la plus dure de la mission...

SAUVEGARDE

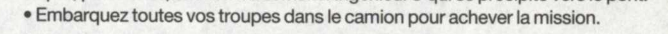
• Votre espion, dans cette mission, peut conduire le camion. Vous allez donc pouvoir écraser la quasi-totalité des soldats allemands. Votre seule contrainte réside dans le fait qu'il ne faut pas déclencher l'alarme en étant vu par les gardes du pont.

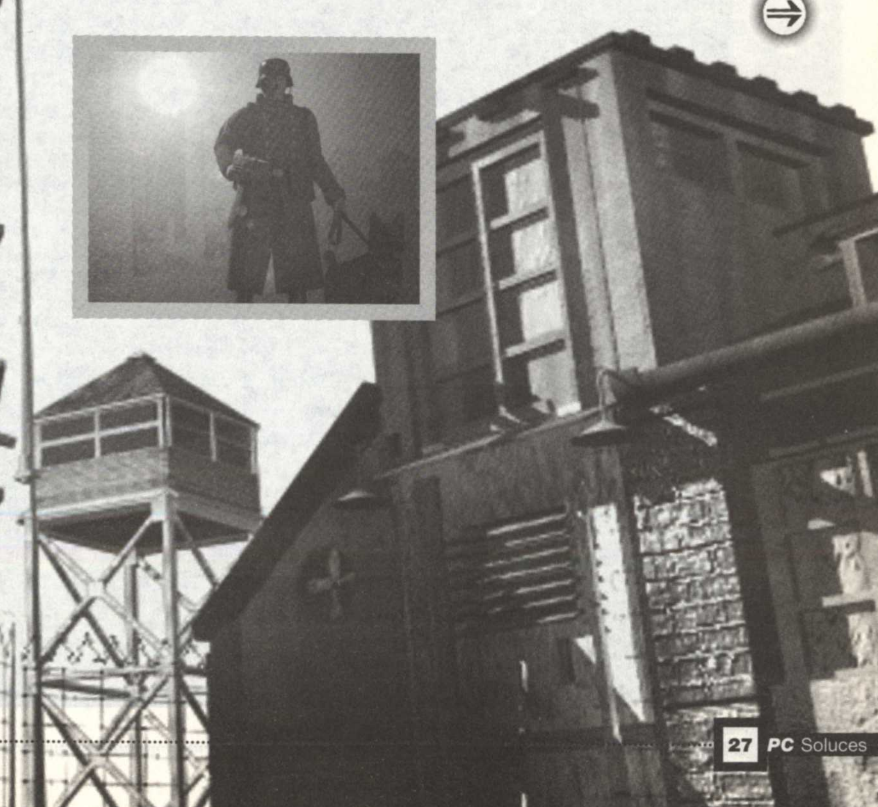
• Profitez donc de cet avantage (bug ?) pour rouler sur la plupart des soldats allemands. Sur la rive de droite, il ne devrait rester que les gardes les plus proches du pont.

• Sur la gauche, en revanche, vous pouvez tuer tout le monde, sauf les deux zigotos qui traînent près de la fontaine. Vous pouvez même avoir l'ingénieur **2**. Pour cela, attendez que l'ingénieur **3** reparte vers la droite, puis écrabouillez le **2** en traînant son corps vers le sud de la rive.

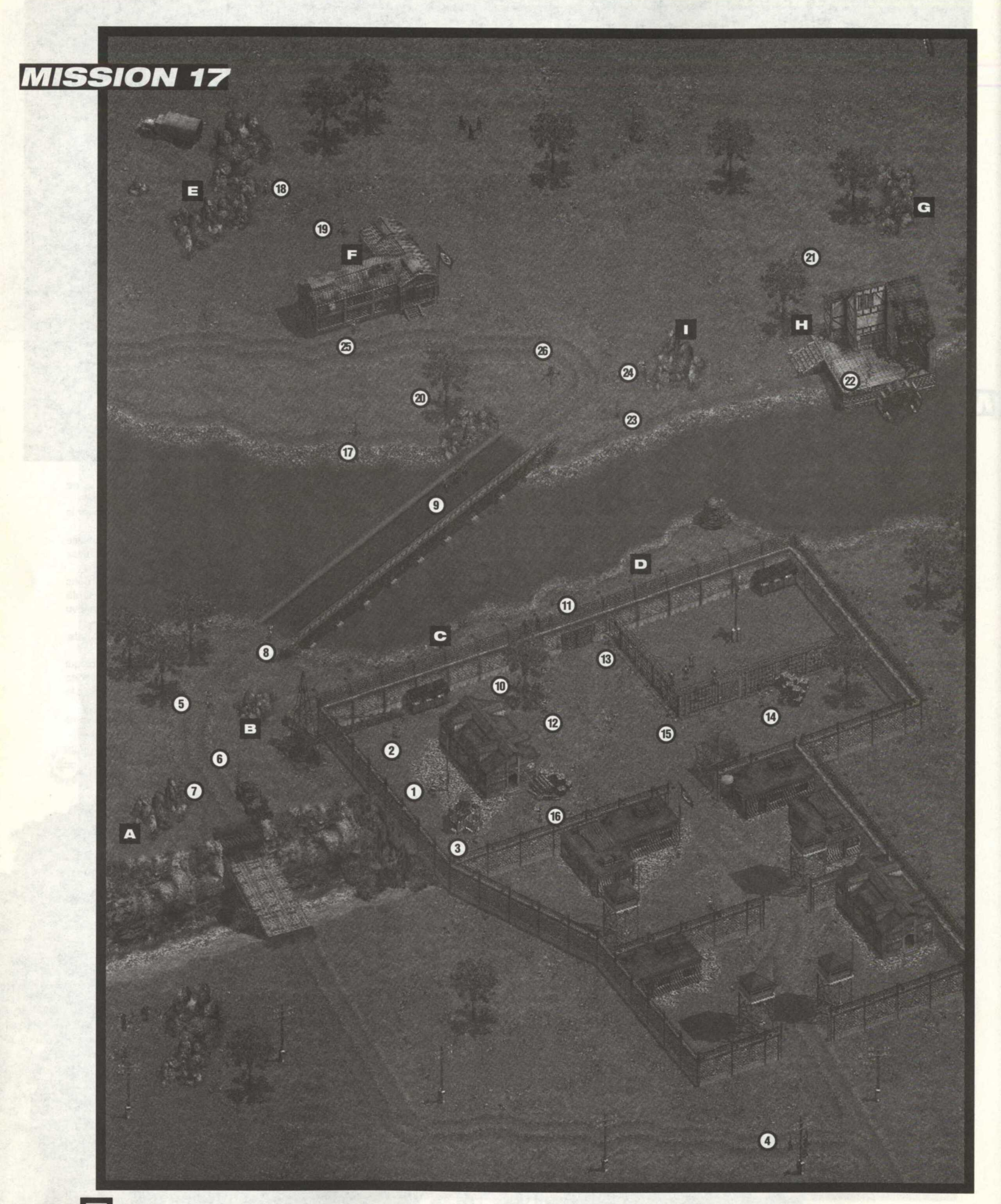
• Ultime action à mener : envoyez le nageur de combat tuer l'ingénieur **3**, puis le **4**. Votre sniper, placé en **A**, shootera aisément l'ingénieur **5** qui se précipite vers le pont.

• Embarquez toutes vos troupes dans le camion pour achever la mission.





# MISSION 17


A
B
C
D
E
F
G
H
I
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26

***Une des missions les plus équilibrées en matière de difficulté. N'essayez pas de mettre les prisonniers dans le bateau, ça ne marchera pas.***

• Une fois dans la base ennemie, l'espion n'aura aucun mal à se débarrasser des soldats **1**, **2** et **3**.
• La patrouille **4** sera facilement éliminée au moyen d'une embuscade tendue par votre béret vert à partir de votre position de départ.
• Avec l'espion, distrayez la patrouille **9**, qui circule sur le pont. Placez un émetteur en **A** et flinguez tous les soldats qui approchent (**5**, **6**, **7** et **8**). Planquez les cadavres pour être tranquille.
• Allez à présent distraire la patrouille **11** et placez-vous en **B** afin de dresser une nouvelle embuscade pour la patrouille **9**. Cela peut également provoquer la venue du soldat **10** si vous avez ouvert la grille — alors ne vous en privez pas !
• Faites en sorte que l'attention de la patrouille **11** se relâche et attendez qu'elle s'approche pour tendre une nouvelle embuscade en **B**.
• Placez un émetteur en **C** pour attirer le garde **12**, que vous tuerez avec l'espion.
• Recommencez la même opération en **D** pour tuer le garde **13**. Attention, il se peut que vous tâtonniez un peu pour trouver le bon endroit car le garde **13** ne bouge pas forcément de son poste.
• Avec un bon timing, vous pouvez à présent éliminer le garde **14** avec l'espion et planquer son cadavre derrière les caisses.
• Les soldats **15** et **16** ne posent désormais plus de problèmes pour votre espion et les prisonniers peuvent désormais être libérés. Et alors là, vous vous dites : «Facile, y a plus qu'à faire traverser tout le monde en bateau et c'est in the pocket.» Ben non ! Ces abrutis sont inséparables et il n'est pas possible de les prendre en deux fois dans le canot. N'importe quoi...

SAUVEGARDE • Il va donc falloir faire le ménage de l'autre côté. Distrayez le soldat **17** afin d'amener en toute tranquillité le béret vert jusqu'en **E**.

• Placez un émetteur en **E**, puis faites ramper le béret vert jusqu'à l'extrémité nord-ouest de la carte. Activez l'émetteur et attendez que le garde **18** s'approche pour le tuer avec l'espion.
• Plus de problèmes pour tuer le garde **19** avec l'espion. Planquez simplement son cadavre en **E**.
• Toujours avec l'émetteur et cette fois-ci en **F**, vous pourrez attirer, puis tuer le garde **20**.
• Pour pouvoir continuer, il faut faire le ménage à droite grâce à l'espion. Commencez par le soldat **21**, dont vous cacherez le cadavre en **G**. Dès que le soldat **22** s'en approche, agissez de même avec lui.
• Amenez votre béret vert à droite de la carte, il va vous servir. Mettez un émetteur en **H** et distrayez la dernière patrouille. Vous poignarderez ensuite le soldat **23**, qui a été attiré. Une fois de plus, cachez la dépouille en **G**.
• Placez l'émetteur en **I** pour faire venir le soldat **24**, que vous empoisonnerez avec l'espion. Faites simplement attention au bunker situé sur la rive d'en face. Cachez ensuite le cadavre en **G**.
• L'espion peut maintenant tuer le garde **25**, puis le **17** (qui ne manquera pas d'être attiré par cette nouvelle élimination).
• Dernier obstacle : le mitrailleur **26**. Bizarrement, sa mort sera parfois repérée par le bunker. Si c'est le cas, essayez de nouveau, jusqu'au moment où vous serez tranquille.
• Faites venir les prisonniers sur le pont, jusqu'à l'extrême limite du champ de vision du bunker, et faites-les courir dès que possible. Vous devriez subir une rafale de mitrailleuse mais pas de pertes mortelles.
• Vous n'avez plus qu'à embarquer toutes vos troupes dans le camion garé au nord-ouest pour achever la mission.




## MISSION 18

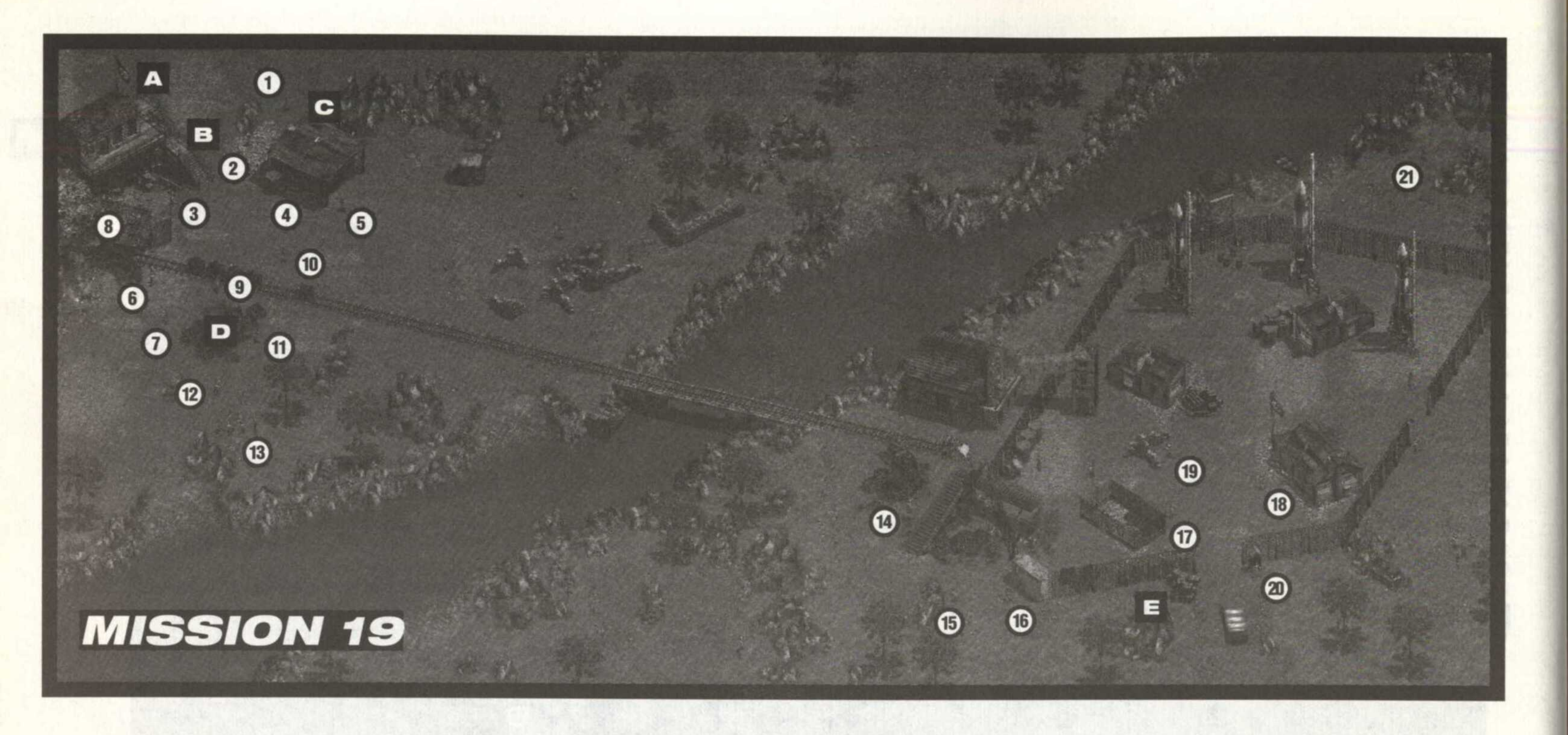
***Retour sur le pont. Cette fois-ci, seul le début de la mission se révèle compliqué. Une fois que les alentours de la gare sont nettoyés, le reste est (presque) de la rigolade.***

• Vous pouvez tuer le soldat **1** en plaçant un piège juste à l'endroit où il se trouve sur le plan.
• Placez un émetteur en **A** et le béret vert derrière le pan de mur de gauche. Mettez le reste de vos hommes en position couchée (en **B**). Enclenchez l'émetteur pour que les gardes **2** et **3** arrivent jusqu'en **A**, où le béret vert les poignardera successivement.
• Placez un émetteur en **C** et un piège juste à côté, cela attirera le garde **4** et le tuera par la même occasion.
• Passez ensuite au soldat **5** que votre béret vert pourra aller poignarder une fois que les patrouilles seront passées, avant de poser un tonneau sur le cadavre. Un bon endroit pour lancer son attaque : derrière le fil à linge.
• Vous allez à présent pouvoir vous débarrasser des deux patrouilles qui vous compliquent l'existence. Placez un émetteur près du tonneau que vous avez mis sur le cadavre et positionnez votre artificier en **C**. Enclenchez l'émetteur pour attirer la patrouille **6** et postez le béret vert à proximité. Dès que la patrouille **7** est proche de la cabane de garnison, lancez une grenade sur ladite cabane pour faire d'une pierre deux coups. Juste après, faites tirer le béret vert sur le tonneau, afin d'anéantir la patrouille **6**. Cela devrait ramener du monde mais vous aurez le temps de planquer vos hommes.
• Vous pouvez maintenant déclencher une embuscade aux alentours de l'endroit où se trouve le garde **5** sur le plan. Cela vous permettra d'abattre les soldats **8** et **9**. En avançant un tout petit peu, vous pouvez réaliser la même opération avec le garde **10**.
• Pour avoir le garde **11**, placez un émetteur en **D** (un peu plus bas que le coin du mur) et votre béret vert en **E**. Une fois que le garde **11** se trouve près de l'émetteur et que l'automitrailleuse est passée (éventuellement), rampez vite pour aller le tuer.
• Attendez à présent le passage d'un train dans la gare et envoyez votre artificier le plus près possible sans se faire repérer. Dès que la petite patrouille s'approche de la gare, lancez une grenade sur celle-ci afin d'éliminer un max d'ennemis dans l'explosion. Renvoyez alors immédiatement l'artificier se cacher.
• Les rares survivants qui restent autour de la gare ne devraient pas vous poser de problème si vous êtes arrivés à ce niveau du jeu sans tricher.
• Tout ce qui suit est relativement facile. Tuez tout le monde sur la petite presqu'île grâce au fusil-harpon du nageur de combat, afin de récupérer le bateau pneumatique.
• Sur l'autre rive, votre béret vert, en semant des embuscades derrière chaque tente, dégagera facilement la voie conduisant au Panzer III pour votre chauffeur.

SAUVEGARDE • Une fois à bord du tank, vous pourrez nettoyer toute la rive gauche. Ni le bunker, ni le **SDKFZ** ne résisteront à vos coups de canon. Vous pourrez même tuer tous les hommes présents sur l'île centrale afin que votre artificier puisse aller chercher les charges qui s'y trouvent.

• Placez des charges en **F**, **G** et **H**, puis rapatriez l'ensemble de vos troupes aux alentours de la zone **B**.
• Votre béret vert aura facilement la patrouille **12** en prenant garde au trajet du **SDKFZ**, puis anéantira la patrouille **13** en tirant sur les tonneaux proches.
• Amenez toutes vos troupes là où se trouvaient les tonneaux — vous devriez rester inaperçus (enfin, votre commando...). Faites sauter les trois charges, puis attendez le passage d'un train pour vous engouffrer dans le camion et partir.






MISSION 20

***Très bizarre, cette mission... D'après le briefing, il faudrait utiliser plein de trucs : le tapis roulant, le wagonnet, etc. En fait, ils servent surtout à vous faire perdre...***

• Commencez par flinguer le garde **1** avec le sniper, quand il se trouve derrière le gros rocher.
• Placez ensuite un émetteur en **A** pour attirer, puis poignarder le soldat **2**.
• En répétant la même opération en **B**, vous pourrez suriner les gardes **3** et **4**.
• Pour se débarrasser du soldat **5**, il faut redoubler de ruse. Placez un émetteur en **C** et un piège tout près du cadavre du soldat **1**, qui doit gésir derrière le gros rocher. Mettez en route l'émetteur, puis éteignez-le. Le soldat **5** va venir le voir puis, en se retournant, sera attiré par le cadavre. En s'approchant, il sera tué par le piège.
• Pour poursuivre, faites intervenir le sniper. Avec les quatre balles restantes, vous devez dégommer successivement les gardes **5**, **6**, **7** et **8**. L'ordre peut changer en fonction de celui qui découvrira le meurtre du **5** en premier.
• Utilisez l'émetteur en **D** pour attirer les gardes **10** et **11**.
• Le garde **12** se révèle une proie facile et la voie est désormais libre pour votre nageur de combat, qui pourra débarquer sur la rive de droite. Vous pourrez y refroidir aisément tout le monde, sauf le mitrailleur.
• De l'autre côté de la carte, placez une charge près de la caserne, puis planquez tous vos hommes complètement au sud, avant de tout faire sauter. Cela va provoquer la sortie du Panzer II.
• À présent que vous n'avez plus d'alerte à redouter, provoquez une embuscade pour éliminer la patrouille **13**, puis le mitrailleur (et enfin toute la partie droite de cette rive).
• Vous pouvez abattre sans danger le mitrailleur de la rive droite.
• Ne cherchez pas à passer avec le camion léger (bravo la localisation : c'est un wagonnet !), ça ne sert à rien. Traversez simplement par la voie ferrée.

SAUVEGARDE

• Votre béret vert ne fera qu'une bouchée du garde **14**.
• Poignardez le garde **15**, puis planquez son cadavre derrière les rochers.
• Continuez en égorgeant le soldat **16** pendant qu'il est derrière le mur.
• Depuis ce mur, tendez une embuscade qui devrait donner l'alarme, mais également vous permettre d'éliminer les gardes **17**, **18** et **19**.
• En montant la même opération à partir de la zone **E**, vous devriez pouvoir vous débarrasser de deux patrouilles.
• Dès lors, la suite n'est plus très difficile à l'intérieur du camp, sachant qu'il vous reste un explosif pour faire péter une caserne et une fusée, puis les tonneaux pour achever votre œuvre.
• La fuite se révèle en revanche plus ardue. Commencez par tuer le soldat **21** avec le nageur de combat, puis poussez légèrement le bateau vers la droite en restant sous l'eau afin qu'il soit le plus éloigné possible de la tourelle de garde.
• Faites ensuite passer le reste de vos troupes devant la tourelle. Les dégâts ne devraient pas être trop importants... Ensuite, partez en barque vers le nord pour finir la mission.



***L'apothéose ! Une mission vraiment très intéressante, même si je n'ai toujours pas compris le coup de la grille, à l'est, pour faire entrer le nageur de combat.***

• C'est essentiellement votre béret vert qui va exécuter le gros du travail, dans un premier temps. Faites-lui escalader le mur situé en haut et à gauche pour qu'il tue le soldat **1**.
• Le garde **2** sera une proie facile si vous êtes suffisamment attentif.
• Descendez ensuite du mur pour aller tuer le garde **3** (celui qui fait une ronde), puis cachez sa dépouille en **A**.
• Faites de même avec le garde **4**, puis le **5**.
• Montez ensuite pour aller poignarder le soldat **6**. Couchez-vous aussitôt après l'avoir tué.
• Placez un émetteur au centre de la tour où vous avez tué le soldat **6** et placez-vous en **B**. Attendez que le garde **9** soit derrière l'espèce de canon antiaérien. Vous devrez alors tuer successivement les soldats **7**, **8**, **9** et **10**. Ne vous fiez pas trop aux divers champs de vision, qui sont parfois fantaisistes.
• Il n'est plus très difficile, dès lors, d'aller tuer le garde **11**. Idem pour le garde **12**.
• Placez l'émetteur en **C**, puis planquez-vous à proximité. Vous pourrez alors attirer, puis poignarder le soldat **13**.
• N'oubliez pas le garde **14** : il n'est pas bien vaillant mais ce serait dommage de ne pas lui tailler une jolie boutonnière.
• Placez un émetteur en **D** pour attirer le garde **15**, qu'il sera ensuite aisé d'égorger.
• Posez à présent l'émetteur là où se trouve le garde **14** sur le plan. Enclenchez-le pour que le garde **16** vienne. Poignardez-le alors.
• Dernière opération avec l'émetteur pour le moment... Placez-le en **E** pour faire venir le garde **17**.
• Il faut maintenant aller sur le mur de gauche, pour pouvoir éliminer la vigie **18**. Commencez par la suivre en rampant, juste après qu'elle a accompli son demi-tour, puis allez hors de sa vue. Quand elle remontera la muraille, poignardez-la à peu près au-dessus de la porte d'entrée.
• Vous pouvez ensuite continuer en tuant la vigie **19**, puis la **20**. À chaque fois, pensez à vous baisser juste après avoir frappé.
• Continuez en employant la même technique avec les vigies **21** puis **22**.
• En vous dépêchant, vous poignarderez coup sur coup les gardes **23** et **24**.
• Placez-vous à présent en haut de l'échelle pour vite descendre et poignarder successivement les soldats **25** et **26**. Pensez à planquer les cadavres s'ils demeurent visibles.
• Toujours avec le béret vert, embrayez avec le garde **27**. Vous pouvez désormais ouvrir la grille pour faire venir le nageur de combat — mais honnêtement, je ne vois pas à quoi il peut servir dans cette mission.
• Placez un émetteur près du puits. Cela fera venir le garde **28**, que vous n'aurez aucun mal à zigouiller.
• En procédant de même avec l'émetteur situé un peu plus bas, vous pourrez avoir le soldat **29**.
• À présent, profitez du boucan qui règne dans le champ de tir pour tendre une embuscade en **F**. Vous pourrez alors éliminer les gardes **30, 31** et **32**. Ne bougez pas leurs cadavres, ils vont vous servir !
• Si vous avez bien laissé les cadavres en place, les patrouilles **33** et **34** devraient les apercevoir et vous pourrez alors les buter sans gros risques, toujours au moyen de la tactique de l'embuscade.
• Il est à présent temps de partir vers la gauche. Commencez par poignarder le garde **35**.
• Rampez ensuite en plusieurs étapes pour parvenir jusqu'au pied du drapeau, où vous constaterez que vous êtes à l'abri des champs de vision. De cet endroit, vous pourrez aller vite égorger le garde **36**, pour ensuite cacher son cadavre dans le tonneau et revenir enfin au pied du drapeau.
• Vous pouvez maintenant massacrer tout le monde au couteau dans cette partie de la carte. Je vous épargne les détails car ce n'est pas très dur.
• Attaquez ensuite les quatre gardes qui surveillent l'entrée ouest du château. La voie est à présent libre pour l'espion...
• Vêtu de son uniforme d'officier, l'espion va pouvoir faire un véritable massacre. C'est bien simple : en partant du point **37** pour parvenir jusqu'au **45**, vous avez un trajet à effectuer, afin d'éliminer tous les gardes correspondants et cela sans réelle difficulté. Pensez à vite cacher les cadavres des gardes **43** et **45**.
• Le seul réel problème pour l'espion sera d'empoisonner à la suite les gardes **46**, **47** et **48**. Allez très vite et vous y parviendrez.
• Les gardes **49, 50, 51** s'empoisonnent plutôt facilement.
• Pour finir votre tournée victorieuse, placez un émetteur en **G**, puis tuez par l'intermédiaire de l'espion les soldats **52, 53** et **54**.
• Faites à présent venir tous vos hommes dans le camp (grâce à l'espion) . Placez l'artificier à portée de lancer de grenade du canonnier et le reste de vos troupes dans le tank.

SAUVEGARDE

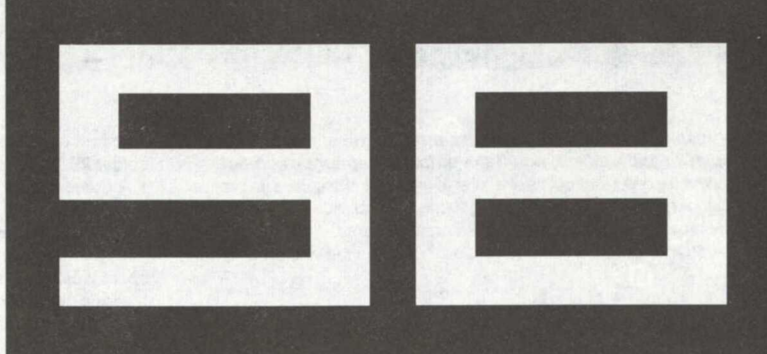
• Balancez une grenade sur le canon et allez vite planquer l'artificier dans l'entrée toute proche.
• Avec le tank, vous allez pouvoir massacrer tout le monde à tour d'obus. Tirez également dans les V-2 pour les faire exploser.
• Il ne devrait plus rester qu'une patrouille, tout en haut du château. Anéantissez-la comme bon vous semble... Le sniper, par exemple, peut au moins servir à ça dans cette mission.
• Faites sauter le Q.G. en y plaçant une charge, puis prenez la route du sud-ouest à bord du Panzer. Ça y est, vous avez gagné !

***RODOLPHE***



*À la date où j'écris, cela fait un mois que la France est championne du monde et je n'en reviens toujours pas... Championne du monde, championne du monde, championne du monde ; même en l'écrivant trois fois, j'ai toujours du mal à réaliser... Pour en être définitivement convaincu, il va falloir la rejouer, cette Coupe, et les quelques conseils qui suivent vous aideront sans doute à faire briller Zinedine, Lilian, Marcel, Manu et les autres...*

# COUPE DU MONDE 98







| | |
|---|---|
| ÉDITEUR | Electronic Arts |
| CONFIG. | Pentium 133, 16 Mo de RAM |
| TEXTE | Français |
| VOIX | Françaises |
| SORTIE | Mai 98 |

## LES CONDITIONS OPTIMALES

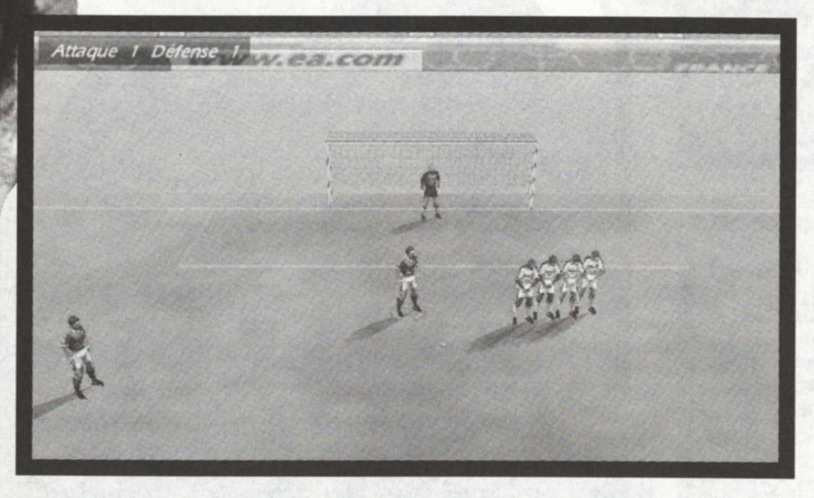
Pour profiter au maximum de Coupe du Monde 98, certaines règles s'imposent. Tout d'abord, éloignez de vous tous les antifooteux primaires (ici, c'est quasiment impossible...). Ensuite, munissez-vous d'un bon pad à huit boutons, nécessaires pour pouvoir effectuer toutes les techniques possibles, et bien plus précis et maniable que le clavier. Comme d'hab', virez les commentaires et choisissez la vue des tribunes. Affichez le radar et augmentez la vitesse de jeu d'un cran en regard de celle qui est proposée par défaut. Ça y est, il ne vous reste plus qu'à gagner sept matches pour imiter le parcours de la bande à Mémé...



## LES TACTIQUES

### LE CENTRE

Comme sur les vrais terrains, le centre en retrait constitue une arme décisive dans Coupe du Monde 98. Foncez le long de la surface de réparation et centrez en exécutant un lob, juste au niveau de la ligne des six mètres, vers l'un de vos joueurs. Faites alors une tête vers les buts pour marquer.




### LES CORNERS ET LES COUPS FRANCS

Marquer directement sur un coup franc se révèle très difficile, dès lors que l'on ne joue plus en amateur. Pour améliorer vos chances de mettre le ballon au fond des cages, placez-vous en mode Réception (appuyez sur E) et mettez un joueur (doté d'une grosse frappe) aux six mètres. Adressez-lui une passe puissante, qu'il reprendra aussitôt. Une fois sur deux, le but sera marqué. Utilisez la même tactique pour les corners, même si cela fonctionne moins souvent.




### MARQUER EN FACE-À-FACE AVEC LE GARDIEN

Lorsque vous arrivez seul face à un goal, il est souvent dur de l'esquiver car il plonge dans vos pieds. Pour le passer à coup (presque) sûr, déclenchez une feinte en appuyant vite deux fois sur Alt : vous le dribblerez et pourrez entrer dans les buts avec la balle.

## LES TECHNIQUES DE BASE

### LES TECHNIQUES COMMUNES

**• Lorsque vous possédez la balle**

| | Clavier |
|---|---|
| Lob | Q |
| Passe | S |
| Tir | D |
| Sprint | Z |
| Passe appuyée | E |
| Éviter un tacle | A |

**• Lorsque vous ne possédez pas la balle**

| | Clavier |
|---|---|
| Tacle glissé | Q |
| Tacle | D |
| Changer de joueur | S |
| Sprint | Z |
| Antijeu | A |

**• Quand la balle est en l'air**

| | Clavier |
|---|---|
| Tête | D |
| Passe de la tête | Q |
| Reprise de volée | 2 x D maintenu |
| Bicyclette | 2 x D maintenu, puis droite ou gauche |

**• Quand le goal a la balle**

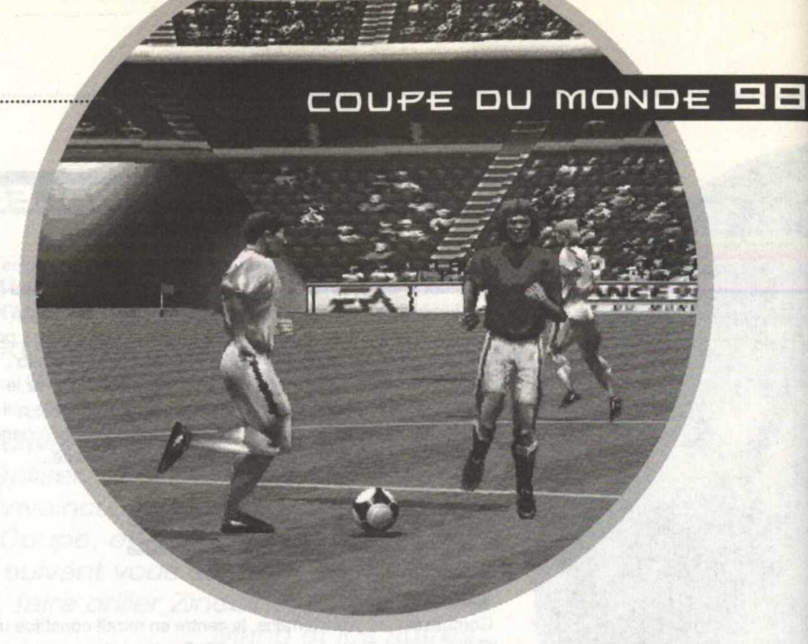
| | Clavier |
|---|---|
| Dégagement à la main | Q ou S |
| Dégagement au pied | D |
| Lâcher la balle | Z |

### LES TECHNIQUES AVANCÉES

| | Clavier |
|---|---|
| Feinte de côté | Alt/Ctrl + S |
| Feinte à la Zizou | Alt/Ctrl + D |
| Plonger | Alt/Ctrl + A |
| Passage de jambe | Alt + E |
| Talonnade vers l'avant | Ctrl + E |
| Mégafeinte | Alt + Q |
| Aile de pigeon | Ctrl + Q |
| Feinte de corps | Maintenez Alt + direction. |
| Balle piquée | 2 x Q |
| Tir à ras de terre | 2 x D |

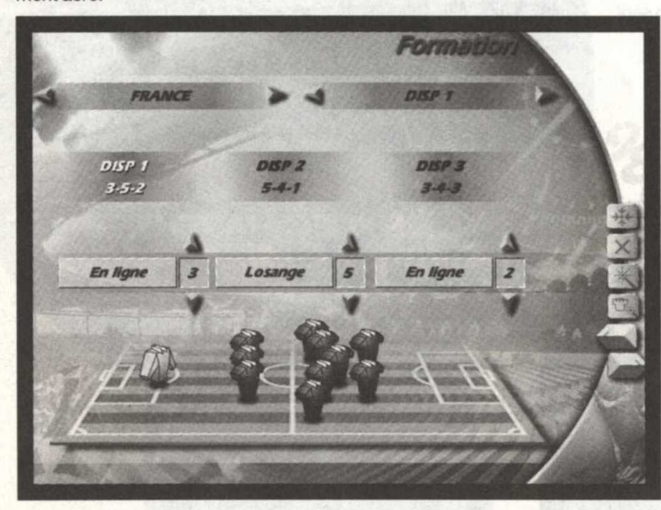


# LA GESTION DE L'ÉQUIPE



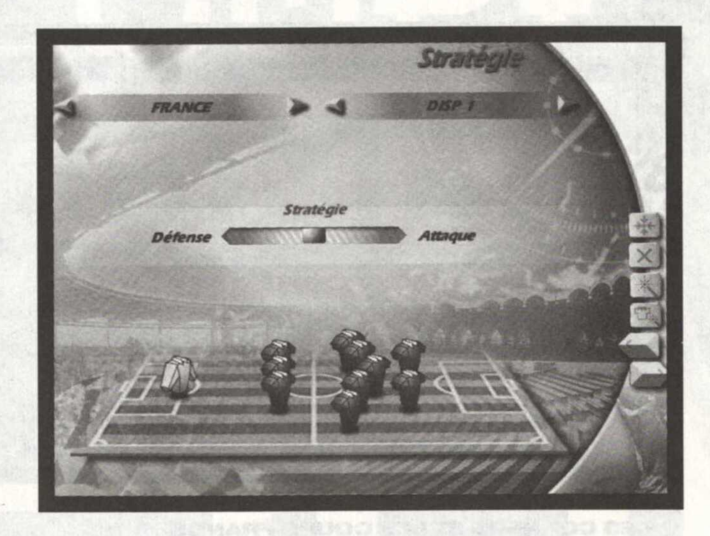
### LA FORMATION

Après avoir essayé et réessayé, j'en suis arrivé à la conclusion que le traditionnel 4-4-2 pouvait être supplanté par un 3-5-2. Bien sûr, cela correspond à ma façon de jouer mais la maîtrise du milieu du terrain apparaît tellement primordiale que cela me semble être la disposition idéale... Pour la formation, choisissez le «En ligne — Losange - En ligne», qui permet d'obtenir un jeu relativement aéré.




### LA STRATÉGIE

Placez-vous en position médiane afin de pouvoir presser l'adversaire suffisamment haut, tout en veillant à ce que la supériorité numérique en milieu de terrain ne vous impose pas de risques offensifs trop importants.




### LES CHEAT CODES

Allez à l'écran de personnalisation des joueurs. Vous pouvez y modifier les noms : mettez l'un des noms de la liste ci-dessous à la place du nom d'un joueur. Ensuite, cliquez sur l'icône «RETOUR» et répondez que vous ne voulez pas conserver les changements que vous avez effectués. Revenez à l'écran principal et appuyez sur la touche «Arrêt défil.». Une nouvelle fenêtre devrait apparaître avec la liste des Cheat Codes que vous avez activés. Ainsi, si vous voulez utiliser l'une des options, il faudra cocher le petit carré qui se trouve à côté. Voici donc la liste des codes que vous pouvez entrer...

**Kenny - Flaming Ball :** le ballon est en feu.
**Gabo - Big Head :** les joueurs ont une grosse tête (un peu comme Ginola...).
**Kyle - Skeleton Players :** les joueurs sont rachitiques.
**Mr Hat - Crazy Ball :** la balle réagit n'importe comment.
**Neila - Alien Mode :** les joueurs sont remplacés par des Petits Gris.
**Powder - Silly Moves :** l'ordinateur joue n'importe comment.
**Gonzo - Hot Potato :** vous ne pouvez pas conserver la balle longtemps.
**Cartman - Take a Dive :** les joueurs plongent au moindre contact.

Il existe deux autres codes que l'on entre de la même façon. Ils n'apparaissent toutefois pas dans l'écran «CHEAT», une fois que vous les avez entrés. Ils servent seulement à donner accès aux matchs des anciennes Coupes du monde. Vous y accéderez en utilisant l'option «CLASSIQUES».

**Zico** - Active les matchs de 1982.
**Hurst** - Active les matchs de 1966, 1970 et 1974.




### LES COUPS DE PIED ARRÊTÉS

Choisissez le joueur possédant le meilleur compromis entre puissance et précision pour les penalties et les coups francs. En ce qui concerne les corners, optez pour le milieu de terrain latéral correspondant.

### LE PLACEMENT ET LE POTENTIEL OFFENSIF

Intervenez d'abord sur les milieux latéraux en les plaçant le long de la touche et en leur donnant un potentiel offensif moyen. Ne bougez pas vos arrières mais attribuez-leur un potentiel offensif très réduit. Enfin, choisissez un de vos avants (le plus percutant) et mettez-le en position maximale d'attaque, le plus proche du but possible. Généralement, il deviendra votre buteur attitré et sera présent sur les longs renvois tirés par votre défense.

**RODOLPHE**



**SAUVEGARDE**

***Vous trouverez sur le CD les sauvegardes de chaque mission. Décompressez le fichier "starcraftsauve-zip" dans le répertoire du jeu et choisissez "pcsoluces" comme identité.***

## LES CHEAT CODES

*Pour activer l'un des Cheat Codes, appuyez sur la touche «Entrée» au cours d'une partie et tapez le code souhaité, puis appuyez de nouveau sur la touche «Entrée» pour le valider.*

**Show me the money :** donne 10 000 en gaz et en cristaux.
**Operation cwal :** construction d'unités / bâtiments accélérée.
**The gathering :** énergie illimitée pour les unités détenant des pouvoirs (Arbiter, Science Vessel...)
**Noglues :** empêche l'adversaire d'utiliser les pouvoirs.
**Game over man :** défaite immédiate.
**Staying alive :** la victoire ne peut être remportée (pour empêcher la fin d'une mission lorsque les conditions de victoire sont remplies).
**Power overwhelming :** invincibilité.
**Ophelia :** pour autoriser les changements de niveaux.
**Protoss x :** pour aller à la mission Protoss x (x va de 1 à 10 et il faut avoir activé le changement de niveau auparavant avec le code «Ophelia»).
**Zerg x :** pour aller à la mission Zerg x (x va de 1 à 10 et il faut avoir activé le changement de niveau auparavant avec le code «Ophelia».)
**Terran x :** pour aller à la mission Terran x (x va de 1 à 10 et il faut avoir activé le changement de niveau auparavant avec le code «Ophelia»).
**Food for thought :** la limitation du nombre d'unités selon les ressources n'est plus activée.
**War aint what it used to be :** désactive le brouillard de guerre.
**Modify the phase variance :** permet de construire n'importe quelle unité sans avoir à en faire la recherche.
**Medieval man :** toutes les unités détenant des pouvoirs les obtiennent gratuitement (Arbiter, Science Vessel...).
**Black sheep wall :** révèle toute la carte.
**Something for nothing :** tous les upgrades sont effectués.
**Breathe deep :** donne 5 000 de gaz.
**What mine is mine :** donne 5 000 de cristaux.
**There is no cow level :** réussite automatique de la mission en cours.

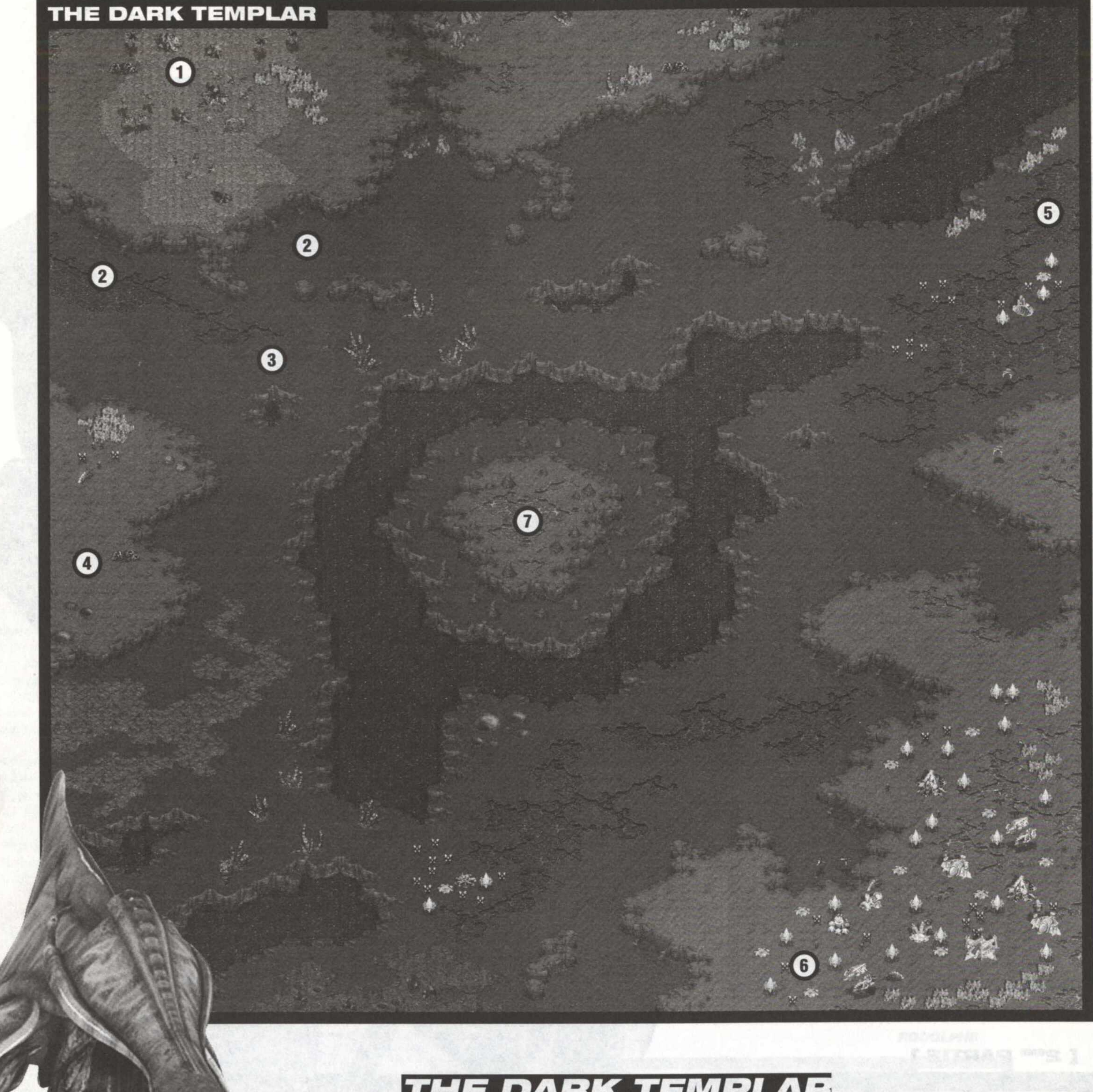
**[ 2EME PARTIE ]**

# STARCRAFT

*Comme promis, voici la suite et la fin de la solution de Starcraft. Vous verrez que, cette fois-ci, les missions commencent à être vraiment dures, avec quelques pièges coriaces — mais je vous montrerai comment les éviter. Allez, assez de bla-bla, passons au jeu...*

| | |
|---|---|
| ÉDITEUR | Blizzard |
| CONFIG. | Pentium 60, 8 Mo de RAM, SVGA, W95 |
| TEXTE | Anglais |
| VOIX | Anglais *(bientôt disponible en français)* |
| SORTIE | Avril 98 |






# LA CAMPAGNE ZERG [ SUITE ]

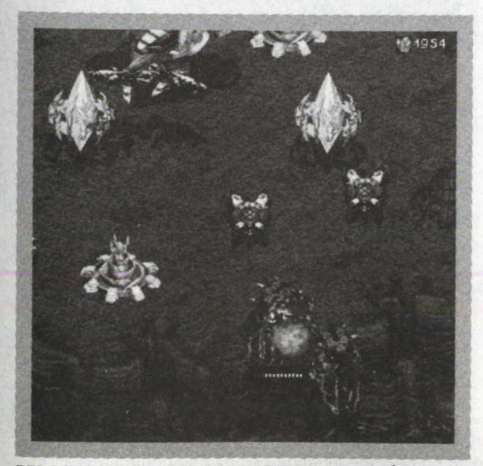
## THE DARK TEMPLAR

SAUVEGARDE

Développez votre base (**1**) en plaçant quelques troupes au sol et des Sunken Colonies en haut des deux passages (**2**) car les Protoss viendront vous rendre visite par là. Le mieux est de faire des patrouilles (**3**) avec Kerrigan en la rendant invisible car elle pourra éliminer les Reavers qui peuvent faire de gros dégâts dans vos défenses. Orientez la production vers les Mutalisks (au moins vingt), puis transformez la moitié des Mutalisks en Guardians et upgradez-les pour qu'ils tirent plus loin (et plus fort). Faites un escadron de Guardians (défendus par des Mutalisks) afin de nettoyer les forces protoss sur la colline qui se trouve au sud (**4**) et utilisez un Overlord pour amener un Drone sur cette colline, afin de faire un nouveau Hatchery. Continuez à produire des Mutalisks et des Guardians et détruisez la petite base protoss située à l'est (**5**) en laissant venir jusqu'à vous les unités ennemies qui porteront secours à la base. Reconstituez vos forces et anéantissez la dernière base protoss, au sud (**6**), en utilisant les Guardians pour faire sauter les Photon Cannons car ils tirent plus loin que ces derniers. Dès que les Protoss sont au bord de l'asphyxie, vous recevrez un message du Templar Tassadar : transportez Kerrigan avec un Overlord sur l'île au centre (**7**), puis rendez-la invisible et utilisez l'orage psychique (un des pouvoirs de Kerrigan) et le combat au corps à corps pour remporter le combat.

**Remarque :** la clé de cette mission réside dans l'utilisation des Gardians en vue de la destruction des défenses protoss (Dragoons et Photon Cannons), avec des Mutalisks en couverture aérienne contre les Scouts.

## THE CULLING




*DES OVERLORDS VIENNENT SE SUICIDER SUR DES DÉFENSES PROTOSS.*

# THE CULLING

SAUVEGARDE

Sélectionnez tous vos Hydralisks et Mutalisks (**1**) et envoyez-les sur la base zerg (**2**) pour la détruire (concentrez d'abord vos tirs sur les unités ennemies et vous n'aurez pas de pertes). Envoyez alors vos Drones (**1**) construire une base sur ce site et produisez le plus vite possible cinq ou six Hydralisks supplémentaires. Faites un groupe unique de **toutes** vos forces et détruisez la base zerg qui se trouve sur la colline Ouest (**3**). Ce site vous permettra d'avoir de nouvelles ressources. Continuez à faire des Hydralisks pour défendre votre base de départ (upgradez-les dès que vous en avez une quinzaine), puis lancez la production de Mutalisks et ensuite celle de Guardians. Aussitôt que vous disposez de quatre ou cinq Guardians upgradés à fond, envoyez-les avec cinq ou six Mutalisks détruire la seconde base zerg (**4**). L'expansion ennemie est alors freinée : il ne vous reste plus qu'à entamer les défenses de l'adversaire (**5**) avec vos Guardians (défendez-les toujours au moyen de Mutalisks), puis à anéantir la dernière base zerg en l'attaquant par la gauche (**6**) et en manœuvrant vers la droite. La mission se termine quand il ne subsiste plus un seul bâtiment zerg sur la carte.

**Remarque 1 :** ayez une dizaine d'Hydralisks upgradés pour défendre vos deux bases (**2**) et (**3**). Vous ne devriez avoir aucun problème.

**Remarque 2 :** lorsque vous déplacez vos Guardians, faites-les avancer par sauts de puce pour qu'ils tirent sur tout ce qui est à leur portée quand ils s'arrêtent. (Dans Starcraft, les unités tirent automatiquement sur les cibles qui les menacent le plus directement.)



EYE FOR AN EYE

# EYE FOR AN EYE

SAUVEGARDE

Dans cette mission, les choses commencent à être sérieuses car vous devez défendre **impérativement** trois balises (**1**) en empêchant les Templars invisibles de les atteindre. Pour cela, vous devez placer un Overlord sur chaque balise et disposer des troupes en renfort (à base d'une dizaine d'Hydralisks upgradés) sur chacune des balises. Utilisez aussi vos deux Ultralisks (**5**) de départ pour défendre deux balises. Produisez aussi une dizaine d'Hydralisks afin de détruire le poste protoss situé au nord (**2**) et qui vous procurera de nouvelles ressources. Commencez alors à produire des escadrons upgradés de Mutalisks / Guardians et emparez-vous des deux sites protoss (**3**) au moyen d'attaques aériennes. Défendez ces sites (**3**) avec de nombreuses colonies noyées pour empêcher les High Templars de lancer des attaques psioniques. Reconstituez vos forces —**toujours** en défendant les balises (des Templars continuent de tenter de passer jusqu'à la fin de la mission) — et attaquez la dernière base protoss (**4**). La mission se termine quand vous détruisez le Nexus placé au centre de la base protoss (**4**).

**Remarque 1 :** l'attaque psionique des High Templars est une vraie calamité qui peut annihiler des armées trop groupées. La seule parade consiste à faire de petits commandos et à suivre vos troupes pour les sortir le plus vite possible d'un orage. Si vous repérez un High Templar, ne lui laissez jamais la moindre chance de s'échapper.

**Remarque 2 :** l'attaque de la base (**4**) par des troupes au sol est déconseillée car elle est défendue par de nombreux Reavers.



THE INVASION OF AIUR

10 5 5 2 5 7 6 3 3 8 1 4 4 9 9



## THE INVASION OF AIUR

SAUVEGARDE

Vous devez amener un Drone jusqu'à la balise (**1**), près du cristal Khaydarin, mais il va falloir ouvrir la route car elle est protégée par trois camps protoss : un camp vert (**2**) installé à droite, un camp jaune (**3**) situé dans le milieu de la carte et un camp orange (**4**) implanté dans toute la moitié Sud. La technique consiste à n'attaquer qu'un seul camp à la fois et à l'éliminer entièrement avant de passer au suivant (les trois camps ne s'entraident pas). Faites une dizaine d'Hydralisks pour défendre la base et commencez le plus vite possible la production de cinq ou six Guardians (et autant de Mutalisks), le tout upgradé. Attaquez alors le camp vert (**2**) et utilisez les trois nouveaux sites (**5**) pour l'exploitation des ressources. Produisez encore des Guardians / Mutalisks et rasez lentement le camp jaune (**3**) en attaquant d'abord le côté droit (**6**), puis le gauche (**7**), tout en faisant attention aux Scouts du parti jaune. Reprenez votre souffle et attaquez le camp orange (**4**) en lançant l'assaut par un côté (**8**) et en descendant vers ses ressources (**9**). Quand vous aurez entièrement éliminé les Protoss orange, amenez un Drone sur la balise (**1**). Il va falloir **attendre sa réapparition pendant dix minutes** : ramenez alors le Drone, qui porte maintenant un cristal, sur la balise située dans votre camp (**10**).

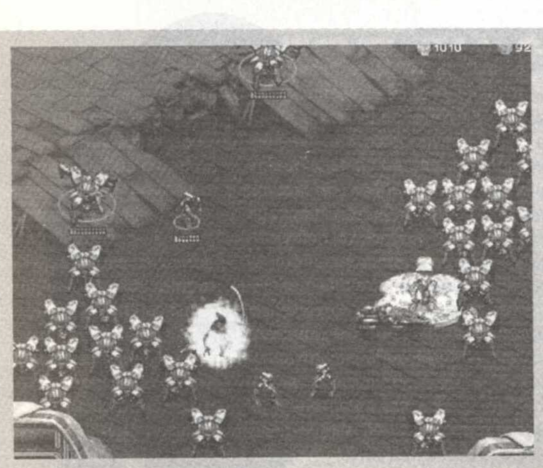
# FULL CIRCLE

SAUVEGARDE

N'ayez pas peur en voyant la taille de la carte, cette dernière mission n'est pas aussi dure qu'elle le paraît car les ressources abondent et vous avez donc la possiblité de remplacer vos pertes facilement. Votre but est de détruire le temple protoss (**1**) situé au nord et défendu par trois camps protoss. Commencez par produire un autre Hatchery sur votre site de départ (**2**) et de nombreux Drones, afin d'exploiter les ressources situées au sud (**3**) et à l'est (**4**). Tout en produisant des Zerglings et des Hydralisks à profusion, construisez deux Evolution Chambers afin de procéder à toutes les recherches d'Upgrades de manière accélérée. Construisez encore un autre Hatchery à l'ouest (**5**) pour exploiter les ressources. Pensez à placer quelques défenses pour protéger votre base (deux ou trois Sunken Colonies à l'ouest et à l'est, ainsi que quatre ou cinq Spore Colonies au nord) et envoyez vingt Zerglings et autant d'Hydralisks raser la base Ouest (**6**), tout en continuant à produire des troupes car les pertes seront lourdes. Continuez l'assaut par vagues de dix à vingt troupes jusqu'à ce que la base protoss cède, puis installez-vous sur le site en laissant quelques troupes pour le défendre (**7**) et refaites vos forces.

Envoyez alors des marées de Zerglings par commandos de dix pour percer l'entrée de la base protoss Est (**8**), puis concentrez des forces à base de Zerglings et d'Hydralisks à cet endroit. Descendez alors vers le sud pour finir de raser la base protoss (**9**). Vous disposez maintenant de toute la partie Sud de la carte et de ses ressources : vous pouvez donc exploiter les nombreux champs de cristaux / mines (**10**) pour reconstituer une belle armée. Faites remonter vos troupes vers le point central de la carte (**11**) et contruisez un nouveau Hatchery à cet endroit. Faites alors un Nydus Canal entre votre base de départ (**2**) et ce centre stratégique (**11**) : ce téléporteur constituera un raccourci formidable. Produisez des troupes (Zerglings et Hydralisks) dans tous vos Hatcheries en fixant comme «rally point» le Nydus Canal (**2**). Lancez alors un assaut sur la base protoss située au centre (**12**), tout en ramenant régulièrement et rapidement les renforts massés au sud grâce au Nydus Canal (**2**). Dès que la base centrale protoss (**12**) est détruite, refaites le plein de troupes et détruisez les défenses qui se trouvent au sud du temple (**13**), puis le temple lui-même (**1**). Vous avez alors pour objectif d'amener un Drone portant un cristal (**14**) sur la plate-forme située à gauche du temple (**15**) : rien de plus facile, surtout avec le Nydus Canal (**2**) pour le téléporter plus vite sur les lieux.

**Remarque :** grâce à cette stratégie il faudra moins de quarante-cinq minutes pour finir la mission.



*LE NOMBRE FAIT LA FORCE...*

FULL CIRCLE

# LA CAMPAGNE PROTOSS

## FIRST STRIKE

SAUVEGARDE

Voici une mission assez facile : sélectionnez toutes vos troupes de reconnaissance (**1**) et progressez prudemment (il y a des Zergs en embuscade) vers la base protoss Antioch (**2**), pour en reprendre le contrôle. Produisez alors une dizaine de Zealots et autant de Dragoons pour vous emparer des ressources situées au sud de la base zerg (**3**). Refaites vos forces, faites les upgrades de niveau 1 de vos troupes et attaquez la base zerg (**4**) pour la détruire entièrement, afin de terminer la mission.

**Remarque :** pensez à utiliser vos Dragoons pour détruire les Mutalisks, tandis que vos Zealots s'occuperont des adversaires au sol. Laissez aussi le héros zealot Fénix (**2**) en sûreté à l'intérieur de la base car s'il meurt, vous échouerez dans cette mission.

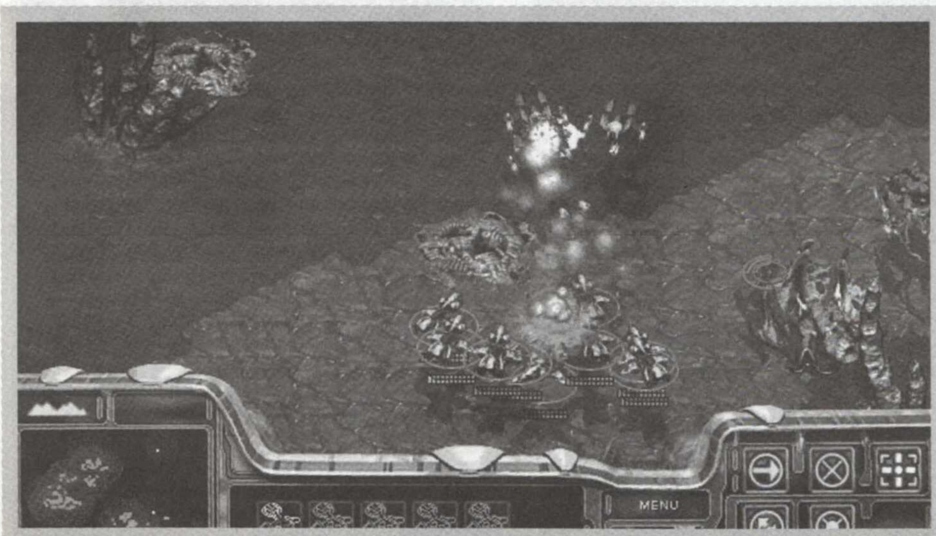


INTO THE FLAME

## INTO THE FLAMES

SAUVEGARDE

Cette mission se décompose en deux parties : vous devez d'abord survivre pendant quinze minutes avec la base protoss (**1**), puis détruire le Cerebrate (**5**) lorsque les renforts dirigés par Fénix arriveront (**3**). Résister quinze minutes ne se révèle pas bien difficile et cela vous donnera le temps de constuire des troupes (Zealots ET Dragoons) et de les upgrader. Ne sortez surtout pas de l'enceinte de votre camp et ne dépensez pas tous vos cristaux car lorsque les renforts vont arriver, ils seront composés de Reavers qui doivent acheter leur munitions. Au bout des quinze minutes, Fénix survient : lancez un premier assaut avec les troupes massées près de votre base (**1**) pour détruire les Mutalisks et une partie des Zergs (**2**). Utilisez ensuite le second groupe d'intervention (**3**) afin de raser entièrement la base, puis détruisez le Cerebrate (**5**). Pour être pleinement efficace, vous devez faire progresser lentement le second groupe et mettre les Zealots en première ligne, les Dragoons en seconde ligne et les Reavers à l'arrière car ainsi les Reavers détruiront tous les Zergs au sol qui arriveront à leur portée. Les Dragoons constitueront aussi une bonne défense antiaérienne. Utilisez aussi les Reavers pour anéantir les Sunken Colonies qui défendent le camp zerg : cela limitera vos pertes. En effet, les Reavers tirent à une distance qui se révèle hors de la portée des Sunken Colonies...




*DUEL AÉRIEN...*

HIGHER GROUND

3
2
4
6
5
1



## HIGHER GROUND

SAUVEGARDE

Développez votre base (**1**) en produisant dix Zealots et dix Dragoons. Tout en continuant à produire des troupes (y compris des Scouts), envoyez la moitié de vos forces pour sécuriser la zone de ressources située au nord (**2**) et construisez une nouvelle base à cet endroit, afin de doubler vos revenus. Vous pouvez aussi faire une base sur le site qui se trouve au nord-ouest (**3**). Produisez alors des troupes à partir de vos trois bases (**1**, **2** et **3**), en construisant d'autres Gateways, et lancez une partie de vos forces dans un assaut massif (laissez des troupes en défense) pour raser les camps zergs qui se trouvent à l'ouest (**4**). Vous n'y arriverez peut-être pas du premier coup mais vous disposez d'assez de Gateways et de ressources pour compenser rapidement les pertes. Exploitez les ressources zergs (**5**) en construisant une nouvelle base à côté, puis reconstituez une armée et allez raser le deuxième camp zerg (**6**).

THE HUNT FOR TASSADAR

DÉPART

# THE HUNT FOR TASSADAR

SAUVEGARDE

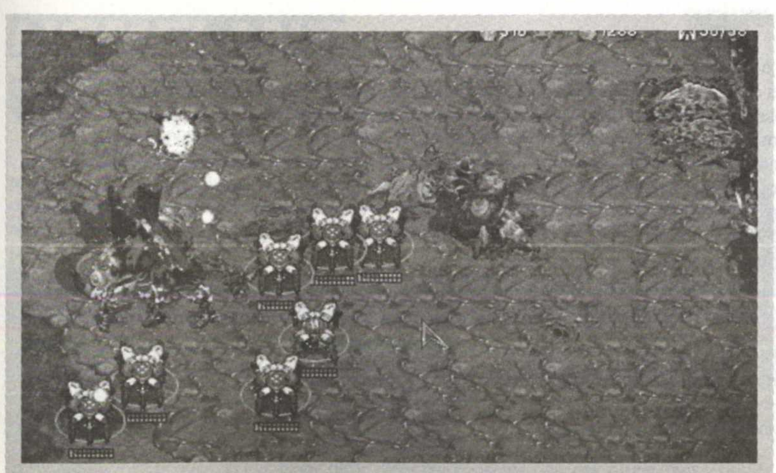
Cette mission, d'une difficulté moyenne, s'exécute en deux parties. Vous devez tout d'abord amener au moins un des Protoss situés au sud (**1**) jusqu'à la base Nord (**2**), pour la réclamer. La méthode la plus simple pour y arriver est de sélectionner toutes vos troupes (**1**) et de cliquer directement sur l'objectif (**2**) : vos soldats se dirigeront alors vers l'objectif et même s'il y a des pertes, l'un d'eux au moins arrivera au but (essayez de suivre le chemin indiqué, c'est le plus facile). Construisez alors une armée de Dragoons et upgradez-les à fond. Dès que les ressources en cristaux sont épuisées, divisez votre armée en commandos de douze Dragoons et faites le chemin en sens inverse jusqu'à la balise, en nettoyant les forces zergs (il faut donc abandonner la base). Tassadar et Raynor doivent suivre vos troupes afin d'arriver à la balise (**3**) en toute sécurité.

**Remarque :** si vous êtes bon, cette mission peut être rejouée avec pour objectif premier la destruction de la base zerg (**4**) mais cela se révélera beaucoup plus dur (il faut dans ce cas utiliser une combinaison des différentes troupes protoss : Zelots / Dragoons / Templars).




*LES REAVERS VONT AVOIR LA VIE DURE.*

CHOOSING SIDES



LES ZERGS VOIENT LEUR MORT EN FACE.

# CHOOSING SIDES

SAUVEGARDE

Développez votre base en protégeant la frontière Sud (**1**) au moyen de Photon Cannons. Exploitez aussi les ressources situées au nord (**2**) en construisant un autre Nexus. Faites le plus vite possible six ou huit Scouts et détruisez une partie des défenses antiaériennes de l'île centrale (**3**). Amenez alors, avec des Shuttles, une dizaine de Zealots et éliminez toute présence zerg de ladite île centrale. Construisez sur ce site une nouvelle base pour exploiter les ressources, tout en continuant à produire des Scouts (c'est l'unité clef de cette mission). Procédez alors à un autre débarquement de Zealots sur l'île qui se trouve au sud-est (**4**), après avoir préparé le terrain de la même façon avec les Scouts. Rasez l'île zerg avec vos Zealots en détruisant en priorité le Command Center infesté (**5**), et le Lair (**6**). Attention, lorsque les Zergs commenceront à faiblir, les Terrans (**7**) vous attaqueront avec leur Wraith : avec sept ou huit Scouts upgradés à fond, vous en viendrez facilement à bout. Une fois l'île du sud-est nettoyée, amenez Tassadar (**1**) avec une Shuttle et déposez-le sur la balise (**8**). Amenez aussi deux Zealots sur la balise (**8**) pour finir la mission.



INTO THE DARKNESS

DÉPART

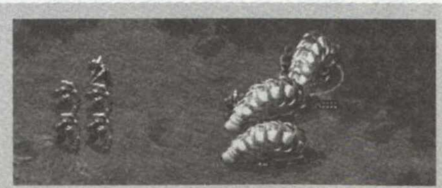
# INTO THE DARKNESS

SAUVEGARDE

Si vous prenez votre temps, cette mission — dure en apparence — devient un jeu d'enfant. En effet, les Protoss disposent d'un bouclier qui se recharge... De plus, Tassadar est un Templar, c'est-à-dire qu'il peut lancer les sorts d'illusion et d'orage psionique. La technique consiste donc à créer une illusion d'un des deux Zealots qui accompagnent Tassadar et à l'envoyer en reconnaissance. Tassadar doit suivre cette illusion et dès qu'il rencontre les Zergs, il doit lancer l'orage psionique sur les Zergs pour les éliminer (remarque : ces illusions ne peuvent ouvrir les portes). Il suffit ensuite d'attendre que Tassadar récupère suffisamment de points d'énergie pour relancer un sort d'illusion et un sort psionique, puis d'employer encore cette stratégie pour progresser lentement dans le niveau. De plus, les illusions vous permettront d'éliminer les nombreux marines infestés (**1**) qui hantent ce niveau. Mais attention, certains Zergs resteront cachés jusqu'à ce que des Terrans passent à côté, alors sauvegardez souvent car les mauvaises surprises sont fréquentes.

Avancez pour récupérer le groupe de Terrans (**2**), puis marchez jusqu'à la balise (**3**) pour obtenir quelques renforts (**4**). Revenez ensuite sur vos pas et poursuivez votre route en faisant attention à l'embuscade (**5**). Attendez que Tassadar ait suffisamment d'énergie pour lancer deux orages psioniques et envoyez-le aider les marines à l'est (**6**), afin de récupérer quelques renforts. Allez jusqu'à la balise (**7**) pour ouvrir la porte située au sud-ouest (**9**), puis rendez-vous à cette porte (**9**) en détruisant les systèmes de sécurité (**8**) au passage. Libérez les prisonniers (**10**) après avoir tué les Zergs qui se tenaient devant la porte de la cellule (toujours grâce à l'orage psionique). Attendez près de la cellule (**11**) que Tassadar reprenne de l'énergie et avancez alors prudemment jusqu'au bout du couloir (**12**) : les Zergs lancent alors un assaut majeur. Utilisez l'orage psionique de Tassadar pour faire basculer la victoire de votre côté.

Avec le reste de vos troupes, allez activer la balise (**13**) défendue par des systèmes de sécurité, puis envoyez Tassadar sur la balise (**14**) pour finir cette mission.



*VOICI LA CAVALERIE PROTOSS, À BASE DE REAVERS.*

HOMELAND

## HOMELAND

SAUVEGARDE

La mission commence par un affrontement (**1**) : détruisez avec vos Templars le plus de Dragoons possible, puis revenez vous mettre à l'abri dans votre base (**2**). Développez cette dernière en créant une armée composée de Zealots, Scouts, Dragoons et Reavers. Prenez aussi le plus vite possible le contrôle des ressources situées à l'est (**3**) en construisant une nouvelle base, défendue par quelques Photon Cannons. Faites alors avancer votre armée jusqu'à l'entrée du camp protoss qui se trouve au sud (**4**) et bloquez le passage des deux ponts (**5**) en disposant des Photon Cannons. Lancez alors votre assaut sur le camp protoss en utilisant les Reavers en guise de troupe de choc (attention, cela coûte cher en munitions). Faites ensuite avancer les Zealots et les Dragoons. Poursuivez votre forcing jusqu'à ce que la base protoss tombe et installez-vous sur ce site : c'est la clef de la victoire. Reconstituez vos forces et passez par le pont sud (**6**), puis avancez vers l'est en détruisant les bâtiments sur votre route, jusqu'au Nexus ennemi (**7**) : détruisez d'ailleurs ce dernier pour remporter la victoire.

**Remarque :** cette mission est assez dure, alors ne dispersez pas vos forces mais concentrez vos attaques, groupez massivement vos troupes et utilisez les Reavers pour causer des dégâts importants.





**THE TRIAL OF TASSADAR**



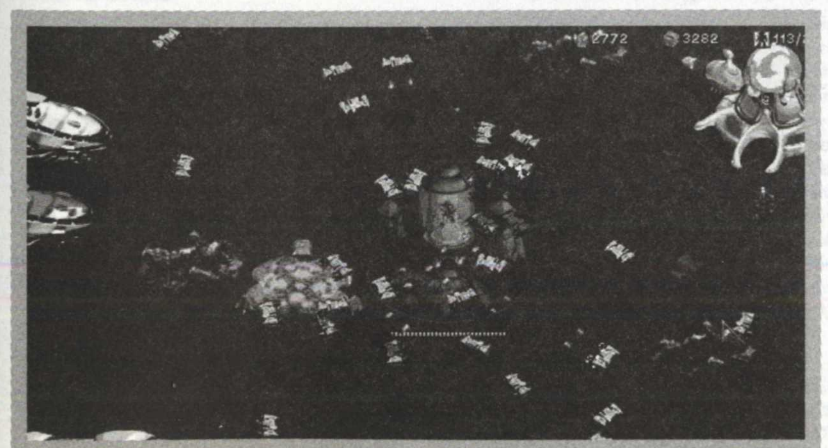

*LES PROTOSS ET LES TERRANS S'ASSOCIENT...*

# THE TRIAL OF TASSADAR

SAUVEGARDE

Défendez votre base en disposant quelques Photon Cannons (**1**), puis produisez une dizaine de Zealots et cinq ou six Dragoons. Tandis que le Croiseur terran détruira les Photon Cannons de la base ennemie située au sud (**2**) en utilisant son Yamato Gun, produisez des Carriers et upgradez-les à fond. Investissez la base protoss Sud (**2**) et développez-vous en protégeant ladite base au moyen de Photon Cannons, le long de la rivière (**3**). Laissez alors le Croiseur terran en retrait dans votre camp de départ (**1**) et avec cinq ou six Carriers, rasez la base protoss Est (**4**) en faisant d'abord sauter les Photon Cannons à distance de sécurité : vous disposerez ainsi d'un autre site de ressources pour créer une base. Tout en continuant à produire des Carriers, allez vers les ressources situées au sud-est, et peu défendues (**5**) — encore un site à exploiter ! Massez vos forces près du côté est de l'enceinte (**6**), sécurisez cette zone en mettant des Photon Cannons et lancez quelques Carriers à l'assaut (de petits groupes de quatre ou cinq). Méfiez-vous des Arbiters et des Templars, qui sont les cibles priviligiées à abattre. Progressez lentement dans la base ennemie jusqu'à ce que vous puissiez détruire le cylindre (**7**).

SHADOW HUNTERS



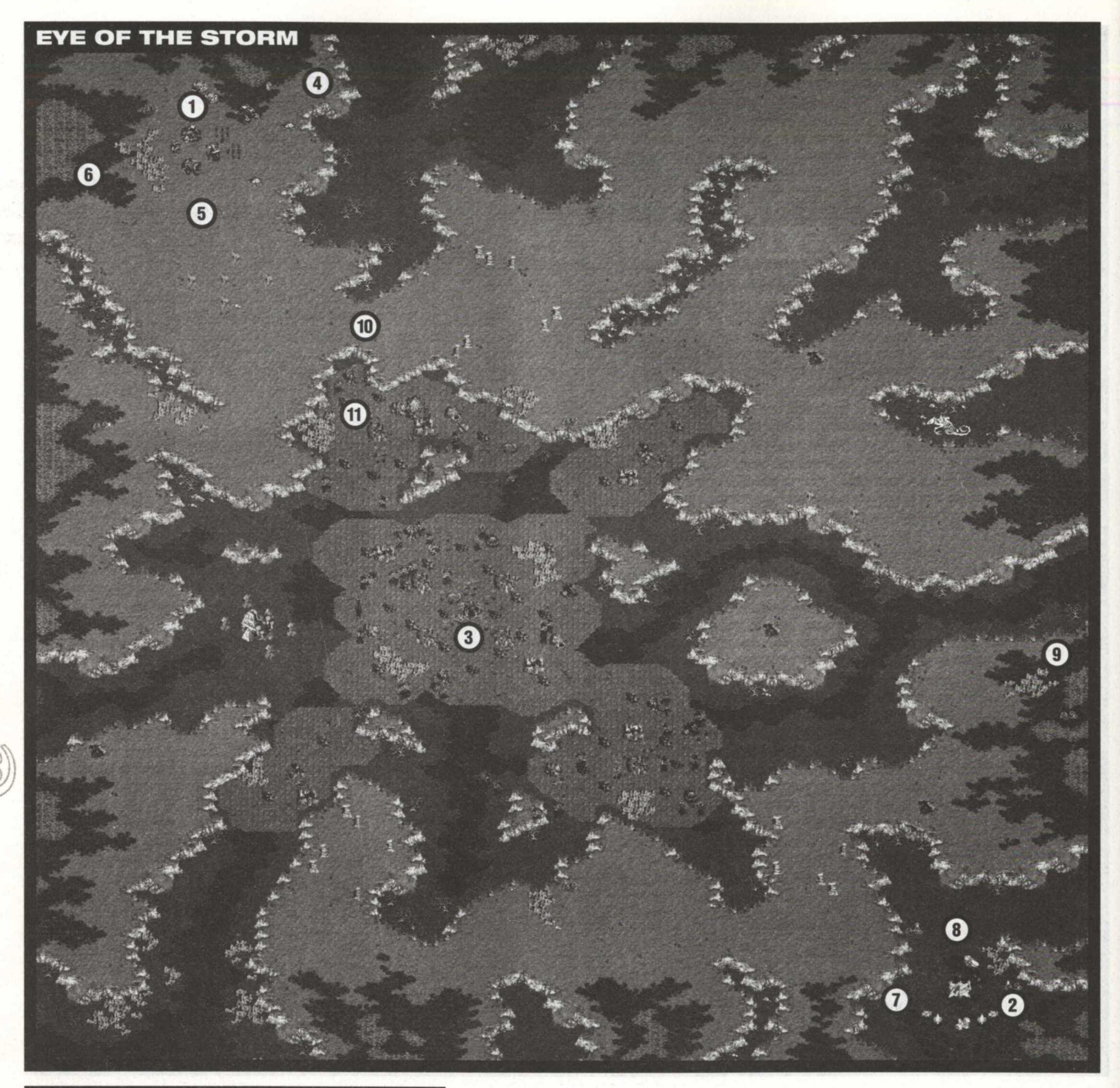

*LA NUÉE D'INTERCEPTEURS DONNE DES SUÉES.*

## SHADOW HUNTERS

SAUVEGARDE

Avancez vers l'ouest pour créer une base (**1**), en vous plaçant à mi-chemin de la mine de gaz et des champs de cristaux. Durant le développement de votre base, laissez vos troupes près de l'Arbiter pour qu'elles restent invisibles. Placez quelques Photon Cannons au nord (**2**) de la base et à l'est (**3**). Développez vos forces en vous orientant principalement vers les Carriers, plus quelques troupes de base (dont des Dragoons). Commencez ensuite à vous étendre vers l'est en construisant une nouvelle base près des ressources (**4**). Nettoyez les deux collines situées au nord-est (**5**) et au nord-ouest (**6**) pour vous y installer en utilisant des Shuttles. Commencez alors, avec vos Carriers, le nettoyage de la carte (ils tirent de plus loin que les défenses antiaériennes) en remontant lentement vers le nord et en détruisant soigneusement toute trace des Zergs. Envoyez alors Zeratul détruire les deux Cerebrates (**7**).






# EYE OF THE STORM

SAUVEGARDE

Voilà une mission passionnante car vous devez y gérer à la fois une base terran (**1**) et une base protoss (**2**) en utilisant les mêmes ressources, afin de détruire l'Overmind (**3**). Les adversaires zergs sont très nombreux et vous balaieront à la moindre erreur, mais si vous suivez ces conseils, vous finirez la mission en moins d'une heure. Au début de la partie, vous devrez protéger votre base terran en mettant deux bunkers et des tourelles en haut du passage est (**4**), ainsi que trois ou quatre bunkers et des tourelles lance-missiles tout le long de la frontière Sud (**5**) car les Zergs ont tendance à passer par l'ouest (**6**) pour atteindre le cœur de votre base. Placez aussi des Chars en mode Siège le long de ces défenses et produisez un ou deux Science Vessels pour repérer les unités cachées zergs (elles ont tendance à s'enterrer). Dans le même temps, défendez la base protoss au moyen de sept ou huit Photon Cannons, placés près du passage ouest (**7**), et autant à la frontière Nord (**8**). Toujours du côté protoss, exploitez les deux mines de gaz et orientez votre effort de guerre vers les Carriers qui, une fois upgradés à fond, se révéleront redoutables. Commencez enfin à produire des Croiseurs terrans, à faire tous les Upgrades (principalement pour les Chars et les unités volantes), tout en utilisant les Protoss pour exploiter les ressources situées au nord (**9**), avec quelques Carriers en couverture. Globalement, ce sont les Terrans qui vont faire le plus gros du travail : envoyez quatre ou cinq Croiseurs au point (**10**), suivis de deux SCV qui les répareront rapidement. Tenez cette position (ce sera chaud car les Zergs ne vous laisseront pas faire), puis amenez des Chars juste sous vos Croiseurs et mettez-les en mode Siège pour commencer à détruire le camp ennemi. Contruisez ensuite un avion de transport et utilisez-le pour faire descendre vos Chars et vos deux SCV à la hauteur du camp zerg (**11**), dès que vous constatez une accalmie. Faire alors lentement avancer cette troupe d'assaut vers l'Overmind (**3**) en mettant à chaque fois les Chars en mode Siège (entre deux avancées) et continuez à produire des Croiseurs et des Chars pour les amener en renfort. Si vous vous sentez à l'aise, vous pouvez effectuer un mouvement de tenaille en faisant remonter les Carriers protoss vers l'Overmind (**3**) : ils détruiront tout sur leur passage. Votre objectif est la destruction de l'Overmind et rien d'autre : dès que vos Chars seront à portée de tir, la victoire sera garantie !

**Remarque :** pour gagner dans cette mission, vous devez absolument développer vos deux bases en parallèle. Il vous faut aussi avancer lentement vers le camp zerg afin que les troupes zergs viennent d'elles-mêmes se briser sur vos groupes d'assaut. Enfin, vous devez utiliser vos SCV pour réparer continuellement vos Chars et vos Croiseurs terrans.

*Voilà, vous avez fini le jeu — mais ne croyez pas vous en tirer à si bon compte car il vous reste le jeu en réseau... De plus, la première extension officielle de Starcraft arrive déjà....*

***JEFF***
***Monkey3@club-internet.fr pour toute question sur Starcraft.***

*Cinq ans d'attente et deux jours de jeu... Une proportion peu apte à satisfaire les bons joueurs ! Oui, mais voilà, avec tout le battage publicitaire et un habillage grand public à l'américaine, Heart of Darkness risque d'attirer du monde, y compris de pauvres débutants qui bloqueront à coup sûr devant certaines énigmes. Pour eux, voici donc un guide pas à pas de ce titre «légendaire»...*

# HEART OF DARKNESS

Andy est certes insupportable, à hurler tout le temps et à ahaner au moindre effort... Il n'en est pas moins doté d'une caractéristique intéressante : l'immortalité... Il a beau s'enferrer un nombre incommensurable de fois dans les embuscades tendues par les forces des Ténèbres et perdre la vie à tour de bras, il reviendra toujours combattre le Mal à partir du dernier «point de sauvegarde». Cela vous permet de tenter tout et n'importe quoi sans craindre d'avoir à tout recommencer depuis le début. De plus, la sauvegarde est automatique et vous pourrez toujours reprendre la partie plus tard. Si HOD est un jeu qui mise quelques billes sur votre jugeote, il n'en reste pas moins un jeu de plates-formes traditionnel. Aussi, le meilleur moyen d'en voir la fin, c'est encore de maîtriser ses nerfs et de rester concentré...

**Petite astuce :** la meilleure méthode pour se débarrasser des araignées consiste à s'en approcher. Montez donc le plus haut possible pour éviter de glisser sur leurs sécrétions. De plus, en vous rapprochant, vous augmentez vos chances de les toucher, étant donné leur très grande vélocité. Pour le reste, sachez qu'il n'y a, le plus souvent, qu'une façon de passer au tableau suivant et que le jeu ne contient pas de passages secrets. Voilà, relevez vos manches et en avant pour faire la lumière sur ce monde des Ténèbres.

Il existe trois niveaux de difficulté dans ce jeu, mais seul le plus élevé (qui vous est présenté ici) vous donnera accès à un niveau bonus, ce qui allongera d'un rien la durée de vie. Le niveau de difficulté n'entre pas vraiment en compte dans la résolution des énigmes qui restent, à quelques exceptions près, identiques. Quant aux lunettes 3D (les anaglyphes, merveilles de la technologie des années 50 — ce qui cadre bien avec le niveau technique du jeu), elles ne vous serviront que lors de la scène finale...

| | |
|---|---|
| ÉDITEUR | Infogrames |
| CONFIG. | 486 DX2 66, 16 Mo |
| TEXTE | Français |
| VOIX | Françaises |
| SORTIE | Juin 98 |

## NIVEAU 1 : CANYON

Bon, le générique (plutôt réussi) est passé, à présent c'est à vous de jouer. Ce niveau n'a d'autre but que de vous faire découvrir les possibilités d'Andy : le saut, le double saut, la course, le tir... La difficulté n'apparaît donc pas bien élevée et le tout ne vous posera pas de problèmes insurmontables.

Pour commencer, sautez hors de votre «vaisseau» pour vous retrouver sur la terre ferme. Allez à droite. Sautez par-dessus le cratère. Tuez le monstre qui vous fonce dessus, puis faites sauter le crâne pour supprimer l'ombre qui se projette sur le mur et vous empêche de passer. Continuez sur la droite. Ici, agissez de la même façon avec l'ombre de la carcasse. Allez à droite.

Tuez le «bonhomme de n'ombre», puis faites sauter le mur en tirant dans le coin supérieur droit de l'écran, pour ouvrir un passage.

Allez vers la droite pour repousser plus facilement le flot intarissable de monstres qui surgit de la grotte du fond. Tirez sans discontinuer (maintenez le bouton de tir enfoncé) en restant debout pour immobiliser les monstres qui se coucheront et plaquez-vous au sol de temps à autre pour en tuer un maximum (appuyez sur la direction du bas tout en maintenant le tir, puis relâchez pour vous remettre debout). Sortez par la droite dès que possible. Repoussez de votre mieux les deux hordes qui vous prennent en sandwich. Continuez sur la droite en avançant par à-coups, c'est-à-dire dès qu'un passage s'ouvre dans la foule d'ombres agressives. Agissez de même dans l'écran suivant.

Une fois débarrassé des créatures, vous sortez de la grotte. Tuez les ombres qui rampent et sautez par-dessus celles qui galopent de gauche à droite. Prenez votre temps car il n'en passera que quatre. Utilisez éventuellement le double saut.

L'écran suivant est plus compliqué... Il faut que vous sautiez quand l'ombre qui se trouve en haut et à droite frappe le sol pour ne pas tomber. Tuez les ombres qui tentent de vous croquer. L'ombre qui se tient en haut de l'échelle d'os ne peut être touchée que lorsqu'elle est en l'air, c'est-à-dire juste après qu'elle a tapé sur le sol. Un bon timing se révèle donc nécessaire. Lorsque le ménage aura été fait, empruntez l'échelle et dirigez-vous vers la droite.

**y'a un os...**

Lorsque les monstres énormes auront surgi de la paroi rocheuse et englouti les armes d'Andy, il sera indispensable de courir vers la droite sans s'arrêter. Traversez le pont de pierre en maintenant le bouton de course, pour ne pas vous faire prendre par l'ombre qui vous suit. Après le pont, une zone de lumière sera fatale à votre poursuivant. Une fois cet épisode de course passé, c'est l'escalade qui est au programme. En modes Normal et Facile, un lézard vous indiquera la route à suivre. Montez et à l'écran supérieur, sautez vers la droite en maintenant le bouton de saut enfoncé pour vous raccrocher à la paroi. Laissez-vous tomber sur la plate-forme, et marchez sur la droite. Encore une fois, escaladez la paroi et sautez sur la paroi de droite. Montez. Une fois sur la plate-forme où repose un pied, sautez plusieurs fois sur place pour provoquer un éboulement. Après votre chute, vous réapparaissez, accroché à la queue du dinosaure (ou à quoi que ce soit). Montez. Continuez à monter jusqu'au crâne. Là, sautez vite sur la droite en maintenant le bouton de saut enfoncé pour ne pas finir broyé dans la mâchoire. Montez. Escaladez de nouveau la paroi, sur la droite, pour faire tomber l'os. Redescendez et poussez l'os pour créer un pont. Montez et vous finissez ce premier niveau. Hop, une scène cinématique ! Trouvez où est caché Bruno Bonnell....

## NIVEAU 2 : MARÉCAGE

Dirigez-vous vers la droite. À l'écran suivant, sautez sous la liane qui pend pour l'attraper et ainsi libérer le passage. Une fois parvenu devant le marécage, sautez de pierre en pierre. Écran suivant : attrappez la liane, puis sautez lorsque vous vous trouvez au-dessus du rocher. Attendez que la plante carnivore ait gobé une graine pour sauter au-dessus. Grimpez à l'arbre et allez sur la droite. Sautez de liane en liane après vous être placé au bord de la plate-forme. Prenez votre temps, les plantes ne pouvant pas vous atteindre lorsque vous êtes suspendu aux lianes. À l'écran suivant, laissez-vous tomber sur le rocher (qui n'en est pas un...). Allez sur la droite. Avancez dans l'eau et accroupissez-vous lorsque les ombres ailées fondent sur vous. À l'écran suivant, procédez de même. Une fois dans la zone baignée de lumière, vous ne risquez plus rien. Passez à l'écran suivant...

**ola ,amigo !**

Grimpez sur la plate-forme en vous aidant des pierres. Allez à droite. Sautez sur la liane pour arracher une plante carnivore qui vous empêche de passer plus haut. Allez à droite et sautez sous le tas de gelée phosphorescente dès que la plante carnivore aura gobé une graine. Cela libérera d'autres graines, qui occuperont les plantes d'un niveau supérieur. Retournez à gauche et montez de nouveau sur la plate-forme. Montez vers l'écran supérieur. Allez à droite et entrez dans la grotte. Arrêtez-vous dès que vous serez dans l'écran suivant et attendez que la plante de gauche ait gobé une graine. Sautez au-dessus du trou. À l'écran suivant, évitez encore les plantes en sautant sur la liane ou directement sur la plate-forme. Courez pour éviter la dernière plante. Une fois sorti de la grotte, grimpez sur le tas de rochers. Scène cinématique où Andy fait des vocalises... Oscillez vite de droite à gauche pour attraper la branche et éviter de vous faire broyer par la mâchoire aquatique. Nagez vers la droite sans vous arrêter, jusqu'à une berge. Une fois au sec, allez à droite. Grimpez sur l'arbre de droite. Une fois au sommet, sautez sur la liane pour sauver Amigo des griffes de la créature ailée. De nouveau une scène cinématique... ➔

# HEART OF DARKNESS

## NIVEAU 3 : LAC MAGIQUE

Sous l'eau, ne tentez pas de remonter à la surface, vous finiriez rôti (ou plutôt bouilli...). Descendez et touchez la pierre verdâtre qui gît au sol. Cette action ouvrira un passage à droite et vous donnera accès au pouvoir d'Andy. Du moins dès que vous serez à l'air libre. Allez à droite et empruntez le boyau. Ne restez pas sur place, sinon vous vous noyez (je sais, c'est bizarre, mais c'est comme ça, il doit avoir des gènes de requin...). Aucun problème pour atteindre la grotte. Utilisez un pouvoir supérieur (en maintenant le bouton enfoncé) pour détruire le mur de droite. À l'écran suivant, poussez la graine située à droite, le long de la paroi, et faites un tir de pouvoir supérieur au ras du sol. Une plante apparaît. Grimpez dessus pour aller voir l'écran de droite. Laissez-vous tomber devant la graine et culbutez-la dans l'eau. Faites pousser la graine à l'aide d'un tir rasant. Remontez en utilisant les roches roses. Une fois sur la plate-forme centrale, sautez et raccrochez-vous à l'arbre. Passez à l'écran de droite. Plongez.

### *apnée juvénile...*

L'espèce d'anémone de mer, dans l'écran inférieur, vous aspire. Nagez donc en faisant une diagonale vers le haut et la droite. Descendez. Passez dès que la plante aquatique a déroulé ses tentacules. Tout le reste est basé sur ce principe très simple. Vous arrivez bientôt dans une grotte où se trouvent trois anémones : longez la paroi de droite jusqu'à la base de l'anémone du centre, puis repartez vers la gauche et le haut pour éviter de vous faire aspirer. Continuez à monter. Les tentacules ne devraient pas vous poser de problème (en dehors des deux dernières : celle de gauche se détend deux fois de suite, alors soyez vigilant). Montez. Une plante carnivore vous empêche de rester à la surface et une anémone menace de vous aspirer. Mais si vous regardez les bulles d'air qui s'en échappent, vous verrez qu'elle souffle, vous entraînant à la surface et dans la gueule de la plante. Nagez donc vers l'anémone, vous ne risquez rien. Continuez sur la droite. À l'écran suivant, passez dès que les premiers tentacules se sont détendus et vous n'aurez pas de problème pour tout enchaîner. Allez à droite et refaites surface. C'en est fini de l'eau...

Dans la grotte suivante, c'est la fête chez les croqueuses d'Andy. Tirez sur la plante accrochée au plafond, sautez et agrippez-vous aux roches roses, puis tirez sur la plante de droite. Descendez en vous éloignant de la plante qui se trouve en bas et à gauche. Ne perdez pas de temps car l'effet du pouvoir d'Andy ne dure qu'un temps !

### *des vers éternels...*

Dans l'écran inférieur, vous ferez la connaissance des vers vivant dans les murailles. Attendez qu'ils sortent pour voir les trous qu'ils empruntent. Dès que l'un d'eux apparaît, tirez-lui deux fois dessus avec le pouvoir faible. Le premier tir le fera gonfler et le deuxième vous en débarrassera définitivement. Il en existe trois en mode Difficile. Enfin, laissez-vous descendre et continuez sur la gauche. Laissez-vous tomber. Allez à gauche et débarrassez-vous des créatures des Ténèbres. Utilisez un gros pouvoir sur l'arbre pour faire réapparaître la graine, un gros pouvoir sur la plante carnivore pour l'assommer et de nouveau un gros pouvoir pour faire repousser l'arbre. Grimpez vite. Allez à gauche, poussez la pierre et rampez sur la gauche. Tuez les trois vers et descendez. Plongez et empruntez le boyau. Allez à droite et poussez la pierre qui bloque le passage de l'eau. Dès que c'est fait, nagez sans perdre de temps vers la gauche pour retrouver la terre ferme d'où vous venez, sans quoi les poissons vous dévoreront. Remontez, faites attention à la présence éventuelle de vers et, au bout, n'oubliez pas de ramper pour éviter la plante carnivore. Laissez-vous tomber et allez à droite. Tirez sur l'arbre, puis sur la plante, poussez la graine à droite pour la plonger dans l'eau.

La graine se trouve sur la plate-forme centrale. Faites pousser un arbre et sautez. Sautez de nouveau sur l'autre arbre. Descendez et refaites apparaître la graine (en tirant en diagonale basse). Poussez cette graine dans l'eau. Allez à droite. Faites pousser un arbre, sautez et raccrochez-vous. Montez, faites pousser l'autre arbre et sautez. Sortez par le haut. Assommez la plante de gauche, montez. Assommez la plante de droite (cachée mais dangereuse) et montez encore. Tirez en diagonale sur la plante de droite, montez, tirez sur celle de gauche, montez, tirez sur celle de droite et sautez à gauche. Tuez les créatures. Agissez vite car les plantes ne resteront pas sonnées très longtemps. Allez à gauche, grimpez en utilisant les roches roses et courez vite vers la gauche. Faites pousser un arbre là où est posée la graine et grimpez. Il vous faudra peut-être tuer quelques ombres, mais n'essayez pas de vous en débarrasser complètement, elles sont trop nombreuses. Allez sur la gauche et tuez les créatures qui se trouvent sur la plate-forme et au plafond. Anéantissez la meute en restant sur la plate-forme. Descendez et allez à gauche. Tuez les créatures. Grimpez sur la plate-forme située à gauche. Avancez jusqu'au bout du pont instable et regardez la scène cinématique...

## NIVEAU 4 : ÎLE VOLANTE

Ça y est, on entre de plain-pied dans la phase d'arcade. Tuez donc les créatures volantes et allez à droite. Il suffit de vous baisser et d'utiliser le double saut pour éviter les tirs. Anéantissez le barrage de créatures d'ombres qui se dresse à droite et foncez. À l'écran suivant, le pont s'écroulera. Une fois accroché au pont, tuez l'ombre volante. Descendez et sautez, puis raccrochez-vous aux branches qui se trouvent à droite. Allez vers la droite de branche en branche. À l'écran suivant, débarrassez-vous des vers et sautez sur les branches de droite. Continuez sur la droite. Utilisez un grand pouvoir pour faire sauter l'arbre et vous débarrasser de l'ombre qui vous empêche de passer. Sautez sur la liane. Une fois au sol, tuez les deux créatures. Allez à droite pour défaire l'autre créature. Montez ensuite sur la plate-forme et tirez sur l'arbre. En effet, son ombre vous empêche d'y grimper. Écartez la graine située sur la droite et refaites pousser l'arbre. Comme il n'y a plus d'ombres, vous pouvez grimper. Sautez sur le lierre qui prospère à gauche et utilisez un grand pouvoir pour immobiliser l'ombre de la branche, sur le mur. Si cette dernière vous touche, vous perdrez prise. Si cela arrive, ici ou plus loin (vous verrez que les ombres sont nombreuses dans le coin), tentez de vous raccrocher plus bas en maintenant la touche de saut enfoncée.

Grimpez sur la droite. Continuez à monter, tout en immobilisant les ombres et en tuant les vers. Vous arrivez bientôt à proximité d'ombres volantes. Là encore, attention aux vers ! Grimpez en suivant la corde. Suivez toujours la corde et vous vous retrouvez sur une plate-forme, face à une pierre. Avancez-vous vers la droite et votre ombre poussera cette dernière, ouvrant la porte que vous avez vue près des ombres volantes. Ces dernières, d'ailleurs, ne tardent pas à arriver. Une fois que ce combat, assez court, sera achevé, rebroussez chemin et empruntez le passage ouvert. Montez. La montagne se met à trembler et de légers éboulements vous indiquent l'imminence d'une chute de pierres. Montez donc en changeant de position, à droite ou à gauche. Une fois en haut, sautez et raccrochez-vous à la paroi de gauche. Montez toujours. Vous arrivez là où se trouvent les petits farceurs qui tapent sur le sol. Passez vers la droite en prenant gare aux chutes de pierres. Une fois à droite de l'écran, montez sur la plate-forme et tuez ces créatures. Allez à gauche et grimpez le long de la paroi. Dépêchez-vous de monter car vous êtes poursuivi par une horde d'araignées immondes. Hop, une fois au sommet, scène cinématique !

## NIVEAU 5 : RIVIÈRES DE FEU

Descendez de la plante et débarrassez-vous des créatures qui surgissent de la gauche de l'écran. À l'écran suivant, commencez par éliminer les créatures rampantes qui sévissent à droite, tout en évitant les tirs des créatures volantes. Tuez ensuite ces dernières. À l'écran suivant, il faut actionner le commutateur placé au sol et courir vers la droite. Sautez en entrant dans l'écran suivant pour ne pas déclencher le commutateur situé au sol. Bienvenue dans la partie la plus énervante du jeu ! Sautez sur les deux plates-formes de droite, puis accrochez-vous au mur. Repérez bien la séquence suivie par les jets de lave. Montez et allez à droite. Pour tuer l'araignée, le plus simple reste encore de s'en approcher dès que possible. Allez à droite. Tuez la créature placée le plus à gauche, sautez sur la plate-forme centrale et éliminez la créature tapie en bas. Sautez sur le mur de droite et escaladez-le. Tirez sur la créature du haut dès que possible. Si elle frappe le sol avant que vous ne vous en soyez débarrassé, appuyez sur le saut pour ne pas tomber dans la lave : Andy se raccroche à la paroi. Sautez sur la plate-forme et continuez votre chemin vers la droite. Passez par le haut vers l'écran suivant. Tuez toutes les créatures, ce qui ne se révèle pas difficile : il suffit de vous baisser ou de sauter pour éviter les tirs. Lorsque le ménage est fait, retournez à gauche, descendez et passez à droite par le bas.

### *une araignée au plafond...*

À l'écran suivant, tuez les araignées et montez. L'écran suivant augmente un peu le nombre de vers de muraille, histoire de corser le tout. Là encore, il suffit de monter le plus vite possible pour tuer les araignées en étant presque au corps à corps. Pour éliminer les vers, il suffit de se tenir à proximité d'un trou : ils en sortent alors les uns après les autres. Montez. Une fois sorti, allez à droite.

Les jets de lave vous empêchent d'atteindre le ver qui se trouve à droite. En fait, il faut tirer dès que les deux jets de lave sont synchronisés, juste après leur disparition. Cela arrive tous les trois jets. Accrochez-vous à la

paroi et sautez vers la droite, dès la disparition des deux jets synchronisés. Raccrochez-vous, bien entendu. Traversez l'écran suivant en restant tout en haut : attention, à droite, un ver apparaît et va vous gober si vous ne tirez pas assez vite. À l'écran suivant, tuez l'araignée, puis montez pour abattre la créature volante. Descendez et passez sous la passerelle en évitant les jets de lave. Il y en a un grand, suivi de deux petits et ensuite d'une accalmie. Passez alors. Attention au jet de lave à l'écran suivant. Laissez-vous tomber devant la graine et tuez les créatures volantes qui arrivent par la gauche. Écartez la graine et faites pousser un arbre au moyen d'un tir rasant. Retournez à gauche, passez les deux jets de lave et descendez sur la plate-forme. Sautez les deux trous et allez à droite. Montez à l'arbre et accrochez-vous à la paroi. Deux créatures volantes vont apparaître : tuez-les. Montez pour terminer le niveau...

## NIVEAU 6 : CAVERNES

Courez immédiatement jusqu'au trou situé à droite. Laissez-vous tomber. À l'écran suivant, allez à droite, jusqu'à ce que le sol se dérobe sous vos pas. Allez à gauche et faites pousser un arbre à l'aide de la graine, pour arrêter l'avance du pilier qui sort du mur de gauche. Allez à gauche et pressez l'interrupteur qui se trouve contre le mur. Retournez à gauche et laissez-vous tomber dans le trou. Allez à droite, poussez la graine, tuez l'ombre et faites pousser l'arbre. Grimpez dessus et allez à droite. Tuez la horde de créatures. Laissez-vous tomber sur la droite. Anéantissez la horde qui se trouve sur votre gauche, puis empruntez le passage situé à droite. Restez baissé à l'écran suivant. Passez lorsque le pilier remonte et collez-vous à droite. En vous retournant vers la gauche, vous pousserez la graine. Rampez jusqu'à l'écran de gauche et poussez la graine juste sous le pilier qui descend du plafond. Faites alors croître un arbre qui fera remonter ce pilier.
Une fois revenu à la surface, abattez toutes les ombres volantes présentes dans les deux écrans. Quand ce sera fait, Amigo vous emmènera vers la suite de vos aventures...

## NIVEAU 7 : L'ANTRE DES TÉNÈBRES

Tuez la créature sautillante, puis l'ombre volante, et allez à droite. Faites le ménage en vous concentrant sur les créatures volantes, les plus dangereuses. Utilisez les chaînes accrochées au mur pour traverser l'écran vers la gauche. À l'écran de gauche, sautez sur la plate-forme et lancez une grosse boule d'énergie contre les pierres bloquant l'entrée de la caverne. Entrez.
Vous pouvez tuer la créature à l'aide de petites boules d'énergie, mais pour supprimer ses «œufs» (les deux amas qu'il laisse derrière lui une fois mort), il vous faudra utiliser une grosse boule d'énergie en tir rasant. Une fois la créature morte, allez à droite. Dans ce nouvel écran, il ne faut pas courir sur la chaîne tendue au-dessus du vide : la suite logique de l'écran se trouve sur la droite. Avancez donc sur la chaîne, puis tuez les créatures volantes lorsqu'elles seront à votre hauteur. À l'écran suivant, essayez de tuer en priorité les ombres. Lorsque c'est fait, acharnez-vous sur les gros cracheurs de feu. Allez à droite. Tirez au ras du sol pour buter la créature de droite. Pour passer ici, il faut sauter pardessus l'interrupteur rose situé au sol et se synchroniser sur les mouvements des piliers : passez une fois que les deux piliers se sont abattus en même temps. À l'écran suivant, accrochez-vous aux chaînes, tuez les vers et descendez (il faut être sur la droite de l'écran).
Tuez l'ombre portée sur le sol. Laissez-vous tomber au sol, actionnez l'interrupteur placé sur le mur de droite et remontez pour atteindre la plate-forme de gauche. Allez à gauche et tuez l'ombre. Actionnez l'interrupteur. Cela ouvre un passage en dessous. Retournez à droite et tuez les ombres situées au sol. Laissez-vous tomber, actionnez l'interrupteur et remontez. Tuez les araignées. Une fois cela fait, allez à gauche. Courez pour passer sous les piliers. Allez à gauche et laissez-vous tomber lorsque vous vous trouvez sur la chaîne. Il vous faudra tuer le cracheur de feu pour que les ombres vous attaquent. Faites le ménage une fois de plus. Allez à droite. Tuez les créatures. Accrochez-vous aux pierres et sautez à droite pour activer l'interrupteur du haut. Descendez lentement et sautez sur l'interrupteur placé en bas et à droite. Tuez les créatures qui arrivent par la gauche, puis activez l'interrupteur du centre et anéantissez les cracheurs de feu qui viennent par la droite (vous pouvez aussi tenter de courir, ce qui est plus risqué mais bien plus rapide). Allez à gauche. Descendez l'échelle. Activez l'interrupteur. Remontez. Allez complètement à droite.

### *andy perd la boule...*

Descendez l'échelle. Allez en bas de l'écran et tuez le cracheur de feu. Tirez pour en créer un maximum. Lorsque les vers de muraille commencent à les gober, remontez et utilisez les chaînes pour aller à gauche. Avancez lentement à gauche. De nouvelles pierres apparaissent. Allez-y. Sautez sur les pierres qui apparaissent à gauche. Sautez ensuite sur les pierres qui se trouvent en bas et à droite. Enfin, bondissez sur les pierres de gauche. Tuez la créature volante qui arrive par la droite. Allez à gauche. Vous êtes capturé. Scène cinématique. Tirez vers le plafond, sous la graine. Une fois qu'elle est au sol, faites pousser un arbre. Montez, poussez la pierre de droite. De nouveau, une scène cinématique. Activez l'interrupteur et allez à gauche.
Il vous faudra, une fois de plus, créer plusieurs cracheurs de feu pour occuper les vers de muraille. Activez l'interrupteur de gauche. Pendant que les vers s'occupent des cracheurs de feu, remontez en utilisant les chaînes et allez à gauche, par le passage qui s'est ouvert après activation de l'interrupteur. Laissez-vous tomber, allez à gauche et tuez tout le monde. Allez encore à gauche. Même programme bourrin... Activez le levier pour faire apparaître les pierres et ouvrir la porte située en haut. Montez, allez à gauche. Dans la scène cinématique, vous apprenez que la pierre est cassée. Cela implique que vous ne pouvez plus utiliser votre pouvoir ! Tombez dans le trou et sautez pour éviter le tir du cracheur de feu. Cela détruit la passerelle de bois et vous tombez donc dans le trou. Courez tout de suite vers la droite. À l'écran suivant, sautez au- dessus de la créature. Écran suivant : arrêtez de courir pour marcher sur la chaîne. Écran suivant : sautez au bout de la plate-forme, puis accrochez-vous aux pierres, en bas et à droite. Sautez pardessus la créature, puis rampez dans le petit tunnel, en bas et à gauche. Traversez l'écran suivant sans vous arrêter. Activez l'interrupteur de droite, puis attendez que la créature sorte du tunnel pour sauter par-dessus. Il faut un bon timing pour y parvenir. Faites le chemin en sens inverse. Une fois sorti du tunnel, courez vers la droite et sautez pour vous accrocher aux pierres. Montez. Courez à gauche sans vous arrêter. Laissez-vous tomber dans le trou et admirez la scène cinématique...

## NIVEAU 8 : LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Vous êtes dans le ventre de la créature qui a mangé votre fusil au début du jeu. Tirez pour la faire exploser. Tuez toutes les créatures et allez à droite. Faites une fois de plus le ménage et allez à droite. Même combat. Actionnez l'interrupteur situé au sol pour ouvrir la porte. Retournez à gauche. Montez l'échelle et marchez sur l'interrupteur du haut. Allez à droite et sautez de plateforme en plate-forme. Tuez tout le monde, allez à droite. Même chose ici, puis montez à l'échelle. Avancez et attendez pendant la scène cinématique. Il vous faut donc récupérer trois fragments de météorite.
Allez à droite. Ramenez la première pierre vers la gauche en la poussant du pied. Retournez à droite. Montez. Rampez vers la gauche. Prenez garde aux ombres. Montez à l'échelle et tuez une fois de plus toutes les ombres. Activez l'interrupteur situé au sol et dépêchez-vous de sauter à droite avant que le pilier ne retombe, à l'écran suivant. Montez à l'échelle. Tuez l'ombre et activez l'interrupteur. Sautez vers l'écran de gauche. Poussez la pierre vers la droite. Laissez tomber la pierre dans le trou et descendez à votre tour. Positionnez-vous sur l'interrupteur de gauche et tirez sur la pierre pour la pousser vers la gauche de l'écran. Arrêtez dès qu'elle a quitté l'écran. Empruntez l'échelle pour descendre. À l'écran suivant, poussez encore la pierre vers la gauche, puis faites-la sortir de l'écran par la gauche. Faites-la tomber dans le trou à droite. Rapportez-la à l'infâme bonhomme rose et retournez d'où vous venez. En allant à gauche, vous verrez une ombre qui active les interrupteurs. Lorsqu'elle se trouve sur celui de gauche, courez avant qu'elle quitte sa position et fasse retomber le pilier (cette ombre suit vos mouvements). Grimpez à l'échelle, puis sautez à droite avant qu'elle atteigne l'interrupteur de gauche. Grimpez à l'échelle et tuez le cracheur de feu. Activez l'interrupteur de gauche et allez à l'écran de droite. Poussez la pierre à l'aide de votre arc électrique, jusqu'à ce qu'elle descende avec l'ascenseur. Retournez à gauche. Descendez et activez l'interrupteur placé en bas et à gauche. Allez à droite pour pousser la pierre sur l'ascenseur de droite. Retournez à gauche, montez à l'échelle, activez l'interrupteur du haut et allez à droite. Poussez la pierre dans le vide, toujours avec votre arc électrique. Retournez à gauche et descendez. Allez à droite et poussez la pierre vers la gauche. Amenez-la tout en bas comme précédemment. Lorsque vous l'aurez ramenée, vous assisterez à une nouvelle scène cinématique. Allez à gauche. Laissez-vous tomber et dirigez-vous vers la gauche. Quand tout le monde sera mort, vous verrez une nouvelle scène. Laissez-vous tomber dans le trou qui se trouve à gauche de l'écran. Jouez encore à Rambo et descendez. Laissez-vous tomber dans le trou. C'est la fin du jeu... Il faut tuer les monstres qui grouillent sur la passerelle pour avancer, petit à petit, tout en évitant les boules de feu que vous lance le maître des Ténèbres. Ne restez pas face à lui, sans quoi vous grilleriez sans pouvoir rien faire. Lorsque vous vous trouverez au dernier écran, courez vers l'éclat de pierre pour voir la séquence finale.

Après cela, vous aurez accès à un niveau «bonus». Dans cet écran noir, il vous faut frapper les nuages de fumée qui sortent du sol (ceux qui ont des yeux rouges) et courir pour éviter de vous faire écraser par la «main» qui retombera juste après la mort de la créature. Quelque temps après, vous verrez la vraie séquence finale et pourrez vous servir des lunettes 3D...

HEART OF DARKNESS

| | |
|---|---|
| ÉDITEUR | New World Computing |
| CONFIG. | Pentium 100, 16 Mo de RAM, SVGA, W95 |
| TEXTE | Français |
| VOIX | Françaises |
| SORTIE | Avril 98 |

*La série des Might and Magic tient une place bien particulière dans le cœur des rôlistes car c'est un des titres les plus anciens et aussi un des meilleurs. Certes, le jeu apparaît très orienté combats et gestion du personnage, mais le passage au «tout en 3D» et la possibilité de se livrer aux affrontements en temps réel ou par tour rendent le jeu très intéressant. Et puis de toute façon, Might and Magic VI possède une richesse de jeu et une durée de vie telles qu'il serait dommage de passer à côté...*

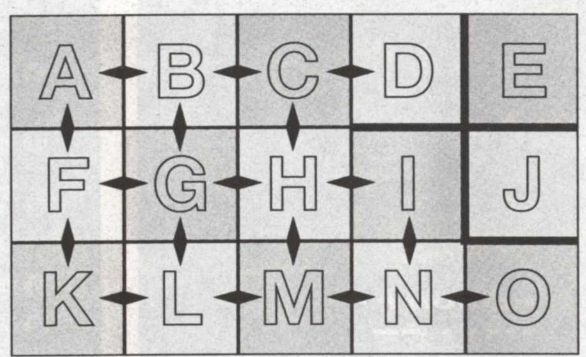
**[ 1ÈRE PARTIE ]**

# MIGHT & MAGIC VI
## LE MANDAT CÉLESTE

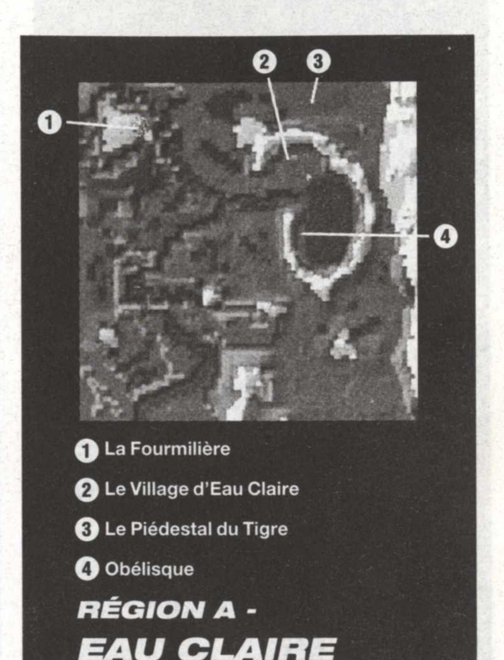
# LE MONDE D'ENROTH

**Nous n'aborderons, dans cette première partie du guide, que les grands principes qui vous permettront de mieux vous débrouiller dans le monde d'Enroth. Certains ont déjà peut-être découvert quelques-unes des informations qui suivent, mais qu'ils lisent tout de même chaque chapitre attentivement car ils y dénicheront des choses indispensables.**

Enroth, la planète de Might & Magic VI, est divisée en quinze régions qui constituent un long rectangle. On ne peut passer d'une région à l'autre (quand elles sont contiguës) qu'en marchant sur la terre ferme, c'est-à-dire que vous ne pourrez pas vous rendre dans une autre zone en marchant sur l'eau ou en volant dans les airs. Cela vous forcera parfois à faire de longs détours pour vous rendre où vous voulez : par exemple, pour aller de la Baie des Bandits à la Baie Argentée, il faudra impérativement passer par Port Libre et les Plateaux Glacés.
Enfin, il existe deux régions un peu à part où l'on ne peut aboutir qu'en utilisant un bateau : les Eaux des Anguilles et les Îles de Mist (voir le chapitre II sur les transports).

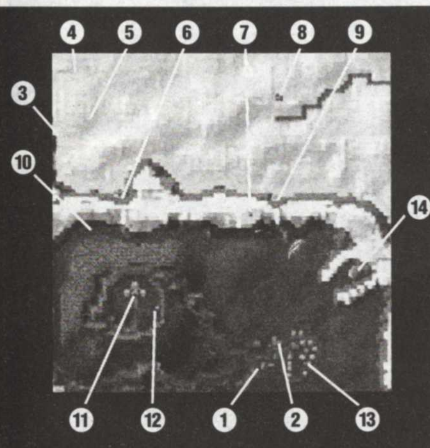



CE SCHÉMA SYMBOLISE LE MONDE D'ENROTH. LES FLECHES INDIQUENT LES PASSAGES ENTRE LES RÉGIONS ET LES GROS TRAITS L'IMPOSSIBILITÉ DE PASSER.



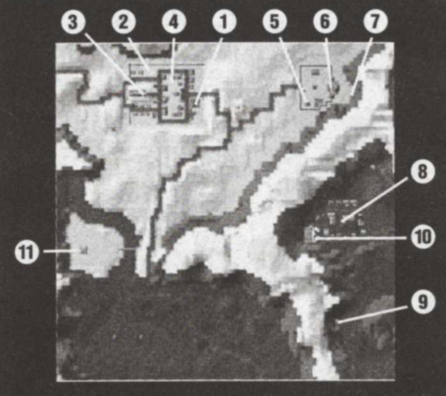
1. La Fourmilière
2. Le Village d'Eau Claire
3. Le Piédestal du Tigre
4. Obélisque

## RÉGION A - EAU CLAIRE



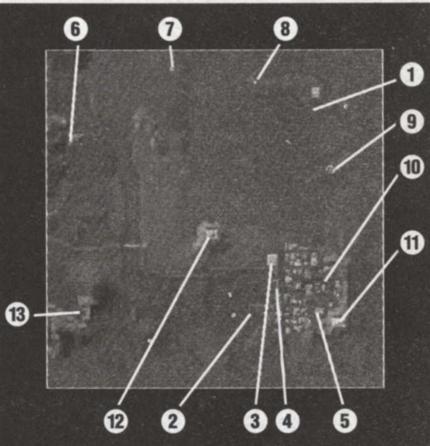
1. Ecuries / La Route Royale
2. Centre d'Entraînement / Salle d'armes du Chêne Solitaire
3. Fers à Cheval
4. Piédestal de l'Ours
5. Obélisque
6. Cavernes des Cavaliers du Dragon
7. Hutte de l'Ermite
8. Le Laboratoire d'Agar
9. Autel du Froid
10. Poste des Démons
11. Château Kriegspire
12. Autel du Feu
13. Village de Kriegspire
14. Temple Supérieur de Baa

## RÉGION B - KRIEGSPIRE



1. Écuries / Transport Casque Blanc
2. Centre d'Entraînement / Académie de la Rive
3. Temple de Cap Blanc
4. Ville de Cap Blanc
5. Autel de l'Endurance
6. Château Stromgard
7. Obélisque
8. Village d'Hargraeve
9. Guilde Obscure
10. Château Stone
11. Donjon du Vent Glacé

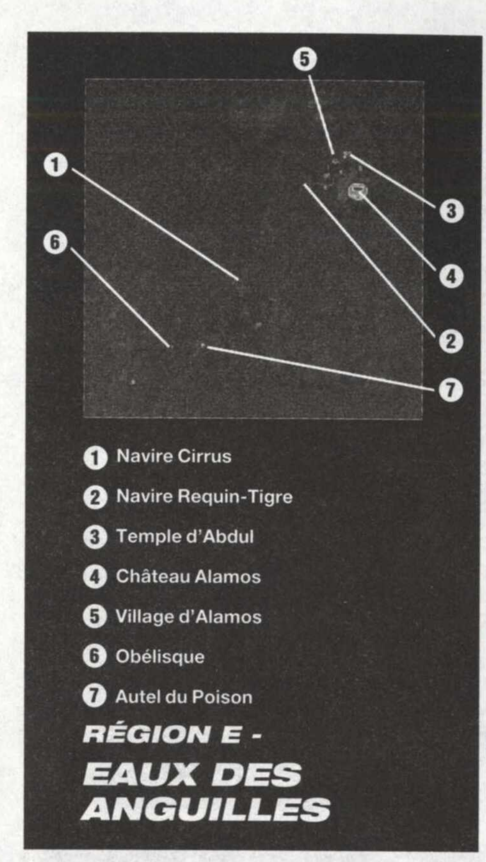
## RÉGION C - LES PLATEAUX GLACÉS



1. Navire Barracuda
2. Navire Cieux de Cerulea
3. Ecuries / Chez Abdul Voyages
4. Centre d'Entraînement / Chez Abdul
5. Temple de la Baie Argentée
6. Forteresse du Warlord
7. Autel de la Personnalité
8. Obélisque
9. Cercle de Pierre
10. Ville de Baie Argentée
11. Château Fleise
12. Forteresse de Silver
13. Le Monolithe

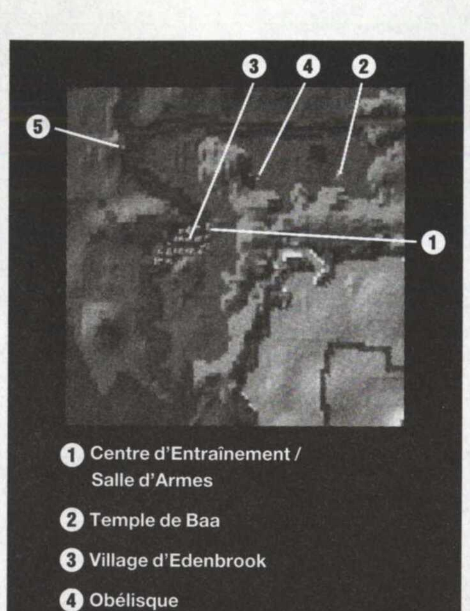
## RÉGION D - BAIE ARGENTÉE





1. Navire Cirrus
2. Navire Requin-Tigre
3. Temple d'Abdul
4. Château Alamos
5. Village d'Alamos
6. Obélisque
7. Autel du Poison

## RÉGION E - EAUX DES ANGUILLES



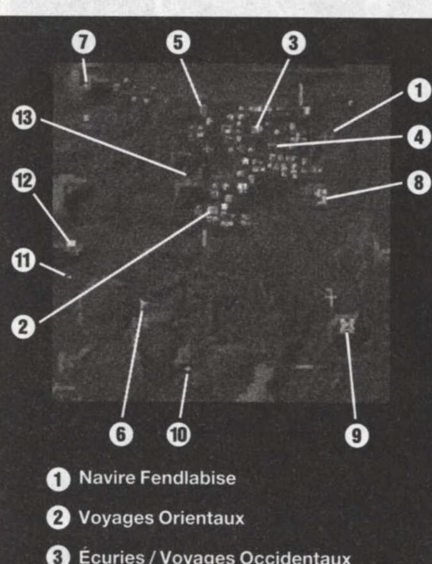
1. Centre d'Entraînement / Salle d'Armes
2. Temple de Baa
3. Village d'Edenbrook
4. Obélisque
5. Fers à Cheval

## RÉGION F - VALLÉE DU PARADIS



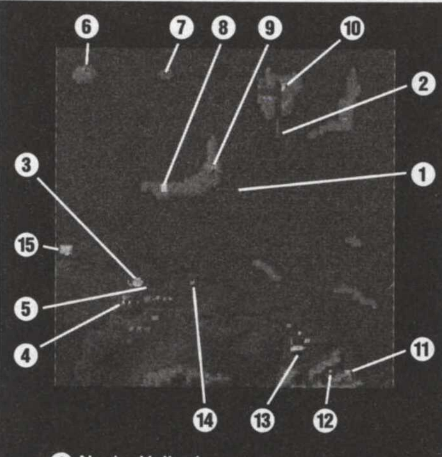
1. Écuries / Les Cochers de Blackshire
2. Centre d'Entraînement / La Tanière du Loup
3. Temple de Blackshire
4. Autel de la Magie
5. Ville de Blackshire
6. Cirque
7. Temple du Serpent
8. Temple de Baa
9. Obélisque
10. La Tanière du Loup

## RÉGION G - BLACKSHIRE



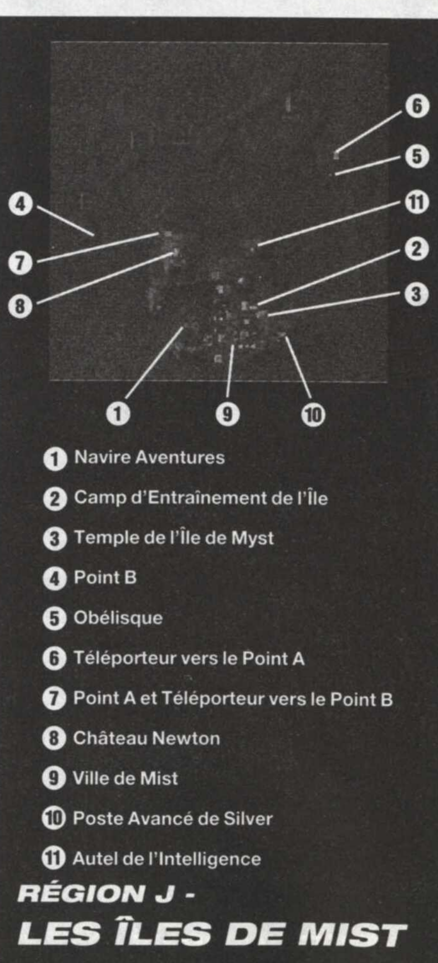
1. Navire Fendlabise
2. Voyages Orientaux
3. Écuries / Voyages Occidentaux
4. Centre d'Entraînement / Académie de Port Libre
5. Temple de Port Libre (en ruines)
6. Temple de la Lune
7. Temple de Baa
8. Grand Conseil
9. Château Temper
10. Donjon des Dragons
11. Obélisque
12. Tombe d'Ethric le Fou
13. Autel de précision

## RÉGION H - PORT LIBRE



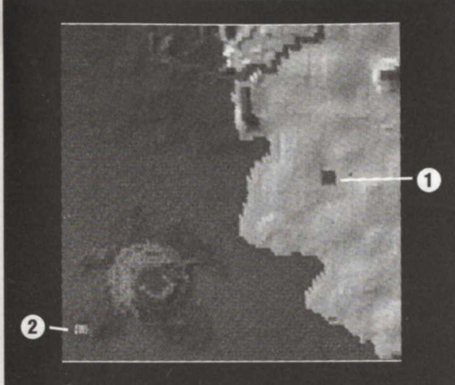
1. Navire Valkyrie
2. Navire Tsunami
3. Centre d'Entraînement / Salle d'Armes de la Plage
4. Temple / La Maison de Guérison
5. Fers à Cheval
6. Autel de la Force
7. Piédestal du Dragon
8. Temple du Soleil
9. Temple de Baa
10. Temple de Tsantsa
11. Hall du Feu
12. Obélisque
13. Cirque
14. Fontaine de Magie
15. Temple du Poing

## RÉGION I - BAIE DES BANDITS



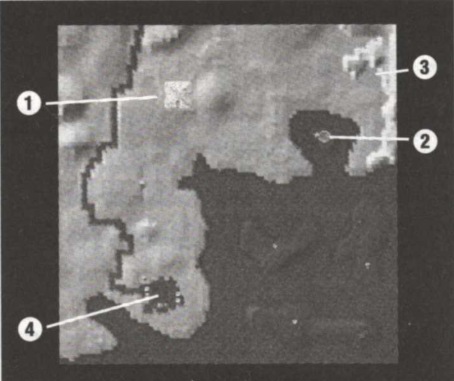
1. Navire Aventures
2. Camp d'Entraînement de l'Île
3. Temple de l'Île de Myst
4. Point B
5. Obélisque
6. Téléporteur vers le Point A
7. Point A et Téléporteur vers le Point B
8. Château Newton
9. Ville de Mist
10. Poste Avancé de Silver
11. Autel de l'Intelligence

## RÉGION J - LES ÎLES DE MIST



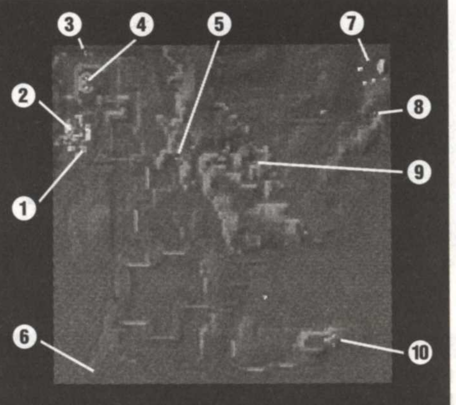
1. Obélisque
2. Temple Ultime de Baa

## RÉGION K - LES ÎLES DE L'ERMITE



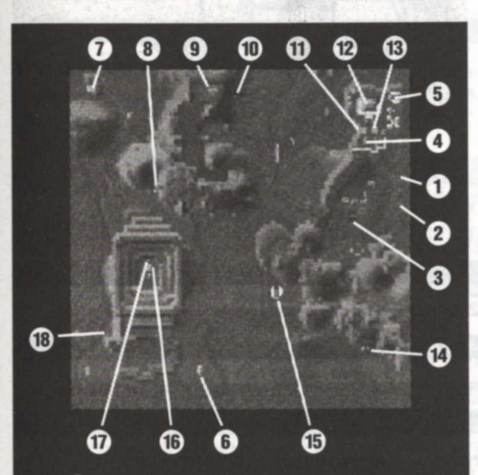
1. Tombe de Varn
2. Temple des Dieux
3. Obélisque
4. Piédestal de l'Aigle

## RÉGION L - DRAGONSAND



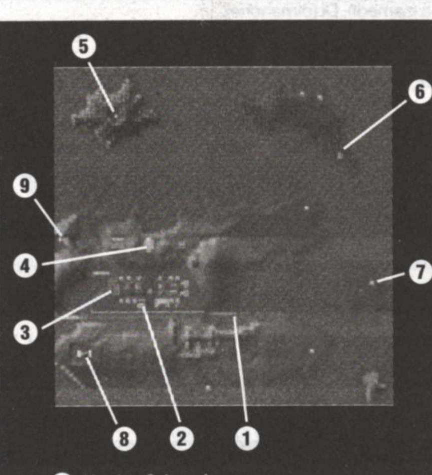
1. Écuries / Aux Cochers de Darkmoor
2. Village de Darkmoor
3. Antre du Dragon Longfang Whiterhide
4. Château Darkmoor
5. Autel de la Vitesse
6. Piédestal du Loup
7. Cirque
8. Mines de Snergel
9. Obélisque
10. Temple de Baa

## RÉGION M - FANGE DES DAMNÉS



1. Navire Zéphyr
2. Navire Reine Catherine
3. Ecuries / Les Lignes Royales
4. Gymnase Royal
5. Temple du Roi
6. Temple de Baa
7. Grottes de Snergel
8. Autel de l'Electricité
9. Le Devin
10. Cachette de la Guilde Obscure
11. Téléporteur vers le Point A
12. Château Ironfist
13. Point B
14. Grottes de Dragons
15. Donjon du Temple de Baa
16. Point A et Téléporteur vers le Point B
17. Obélisque
18. Manoir de Corlagon

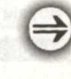
## RÉGION N - CHÂTEAU IRONFIST

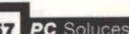


1. Navire Odyssée
2. Ecuries / Maison de Poste de Sorpigal
3. Centre d'Entraînement de Sorpigal
4. Temple de Sorpigal
5. Obélisque
6. La Forge de Gharik
7. Autel de la Chance
8. Poste de Garde des Gobelins
9. Temple Abandonné

## RÉGION O - SORPIGAL LA NOUVELLE





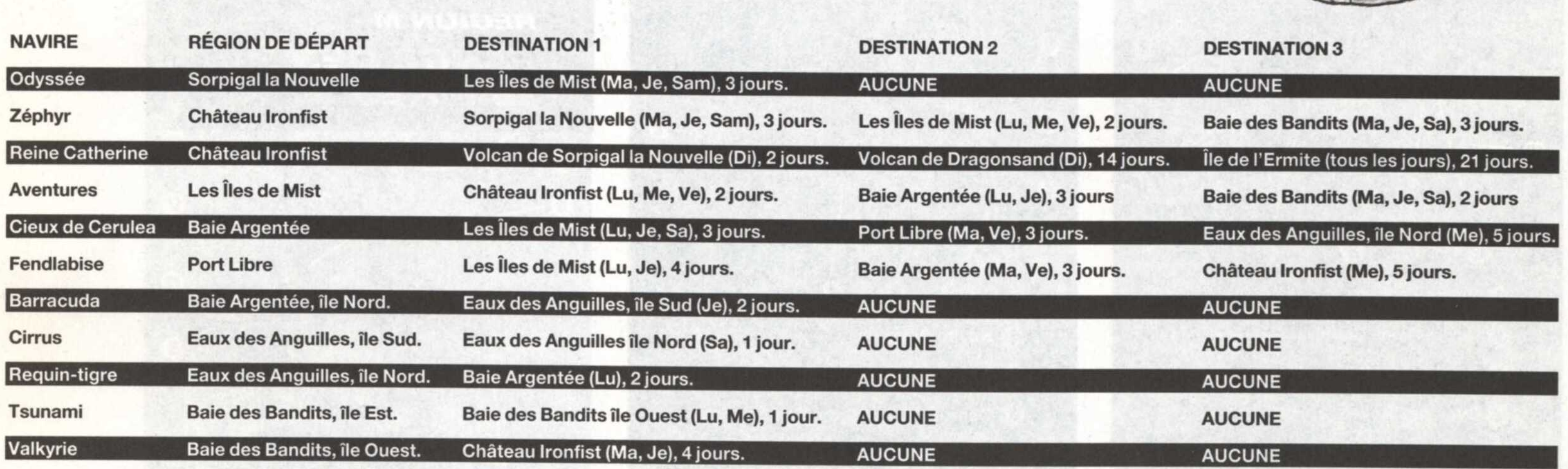


# TRANSPORTS MARITIMES ET ÉQUESTRES

**Il existe deux moyens de locomotion rapide (et non magiques) dans Might & Magic VI : le cheval et le bateau, à condition d'avoir suffisamment d'argent pour payer ces services...**

## A. TRANSPORTS MARITIMES

On trouve des ports dans de nombreuses régions et des navires peuvent vous emmener vers des destinations toujours identiques.
Voici la liste des navires, les régions où ils se trouvent et les destinations qui sont les leurs (remarquez que certains navires peuvent en avoir plusieurs).
Vous trouverez aussi la durée du voyage (en jours) et le jour de départ, indiqué par l'une des abréviations suivantes : Lu (lundi), Ma (mardi), Me (mercredi), Je (jeudi), Ve (vendredi), Sa (samedi), Di (dimanche).
Il est à noter que, la plupart du temps, vous ne pourrez pas utiliser un navire pour un voyage vers une région que vous n'avez pas encore visitée.
Remarquez aussi que grâce aux navires Barracuda et Cirrus, vous pourrez rejoindre la région des Eaux aux Anguilles et que les navires Odyssée, Cieux de Cerulea, Fendlabise vous permettront d'atteindre les Îles de Mist : ils constituent les seuls moyens de se rendre dans ces deux régions !



| NAVIRE | RÉGION DE DÉPART | DESTINATION 1 | DESTINATION 2 | DESTINATION 3 |
|---|---|---|---|---|
| Odyssée | Sorpigal la Nouvelle | Les Îles de Mist (Ma, Je, Sam), 3 jours. | AUCUNE | AUCUNE |
| Zéphyr | Château Ironfist | Sorpigal la Nouvelle (Ma, Je, Sam), 3 jours. | Les Îles de Mist (Lu, Me, Ve), 2 jours. | Baie des Bandits (Ma, Je, Sa), 3 jours. |
| Reine Catherine | Château Ironfist | Volcan de Sorpigal la Nouvelle (Di), 2 jours. | Volcan de Dragonsand (Di), 14 jours. | Île de l'Ermite (tous les jours), 21 jours. |
| Aventures | Les Îles de Mist | Château Ironfist (Lu, Me, Ve), 2 jours. | Baie Argentée (Lu, Je), 3 jours | Baie des Bandits (Ma, Je, Sa), 2 jours |
| Cieux de Cerulea | Baie Argentée | Les Îles de Mist (Lu, Je, Sa), 3 jours. | Port Libre (Ma, Ve), 3 jours. | Eaux des Anguilles, île Nord (Me), 5 jours. |
| Fendlabise | Port Libre | Les Îles de Mist (Lu, Je), 4 jours. | Baie Argentée (Ma, Ve), 3 jours. | Château Ironfist (Me), 5 jours. |
| Barracuda | Baie Argentée, île Nord. | Eaux des Anguilles, île Sud (Je), 2 jours. | AUCUNE | AUCUNE |
| Cirrus | Eaux des Anguilles, île Sud. | Eaux des Anguilles île Nord (Sa), 1 jour. | AUCUNE | AUCUNE |
| Requin-tigre | Eaux des Anguilles, île Nord. | Baie Argentée (Lu), 2 jours. | AUCUNE | AUCUNE |
| Tsunami | Baie des Bandits, île Est. | Baie des Bandits île Ouest (Lu, Me), 1 jour. | AUCUNE | AUCUNE |
| Valkyrie | Baie des Bandits, île Ouest. | Château Ironfist (Ma, Je), 4 jours. | AUCUNE | AUCUNE |

## B. TRANSPORTS ÉQUESTRES

Comme les navires, les écuries vous permettent d'aller plus vite d'un lieu à l'autre.
Voici la liste des écuries et les destinations qu'elles proposent, avec la durée du voyage et les jours de départ (les abréviations sont les mêmes que pour les transports maritimes).

Comme dans le cas des navires, les transports équestres ne vous permettront pas, le plus souvent, de vous rendre dans un lieu que vous n'avez pas encore visité. Il est aussi intéressant de rendre fréquemment des visites aux écuries (une fois par mois) car vous y trouverez des fers à cheval dans les environs ou près des boxes des chevaux. Ces fers à cheval constituent un excellent moyen de gagner deux points de développement sans avoir à gagner des points d'expérience (il faut utiliser le fer à cheval comme on lit un livre). Parfois, lesdits fers à cheval ne se trouvent pas près des écuries — j'ai alors essayé d'indiquer les endroits où ils figurent sur les cartes, mais les emplacements changent régulièrement.

| ÉCURIES | RÉGION | DESTINATION 1 | DESTINATION 2 | DESTINATION 3 |
|---|---|---|---|---|
| Maison de Poste de Sorpigal | Sorpigal La Nouvelle | Château Ironfist (Lu, Me, Ve), 2 jours. | AUCUNE | AUCUNE |
| Les Lignes Royales | Château Ironfist | Sorpigal la Nouvelle (Lu, Me, Ve), 2 jours. | Port Libre (Ma, Sa), 4 jours. | L'arène (Di), 1 jour. |
| Voyages Orientaux | Port Libre | Blackshire (Lu, Je), 3 jours. | Kriegspire (Ma, Ve), 3 jours. | Les Plateaux Glacés ( Me, Sa), 5 jours. |
| Voyages Occidentaux | Port Libre | Baie Argentée (Lu, Je), 4 jours. | Château Ironfist (Ma, Ve), 4 jours. | Fange des Damnés (Me, Sa), 3 jours. |
| Aux Cochers de Darkmoor | Fange des Damnés | Port Libre (Lu, Ve), 5 jours. | AUCUNE | AUCUNE |
| Chez Abdul Voyages | Baie Argentée | Port Libre (Lu, Ve), 4 jours. | AUCUNE | AUCUNE |
| Transport Casque Blanc | Les Plateaux Glacés | Port Libre (Lu, Je), 3 jours. | AUCUNE | AUCUNE |
| La Route Royale | Kriegspire | Port Libre (Me, Sa), 3 jours. | AUCUNE | AUCUNE |
| Les Cochers de Blackshire | Blackshire | Port Libre (Ma, Ve), 3 jours. | AUCUNE | AUCUNE |

# LES TEMPLES

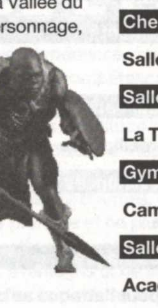


Les temples sont extrêmement précieux au début de l'aventure car ils vous permettront de soigner des membres de l'équipe gravement malades (ou même morts et désintégrés !), contre une certaine somme d'argent. Lorsque vous commencerez à maîtriser les sorts magiques, vous parviendrez à prendre soin de votre équipe sans aucune aide extérieure, mais rappelez-vous que seuls les temples peuvent ressusciter quelqu'un, même lorsque le décès s'est produit il y a très longtemps (passé un certain délai, la magie des joueurs ne possède plus aucune efficacité). Enfin, en faisant des dons aux temples (sauf à ceux de Baa), vous ferez aussi très vite remonter votre réputation, ce qui peut être parfois utile.

| TEMPLE | RÉGION | LIMITATION DES SOINS | CONDITIONS PARTICULIERES |
|---|---|---|---|
| Temple de Sorpigal | Sorpigal la Nouvelle | Ne soigne pas les éradications. | AUCUNE |
| Temple de Port Libre | Port Libre | AUCUNE | AUCUNE |
| Temple de Blackshire | Blackshire | Ne soigne pas les éradications. | AUCUNE |
| Temple d'Abdul | Eaux des Anguilles | Ne soigne pas les éradications. | AUCUNE |
| Temple de Cap Blanc | Les Plateaux Glacés | Ne soigne pas les éradications. | AUCUNE |
| Temple de l'Île de Myst | Les Îles de Mist | Ne soigne pas les éradications. | AUCUNE |
| Temple de la Baie Argentée | Baie Argentée | Ne soigne pas les éradications. | AUCUNE |
| Temple du Roi | Château Ironfist | Ne soigne pas les éradications. | AUCUNE |
| La Maison de Guérison | Baie des Bandits, Fange des Damnés... | Ne soigne pas les éradications. | AUCUNE |
| Temples de Baa | Baie des Bandits, Château Ironfist, Vallée du Paradis, Blackshire... | Ne soigne pas les éradications, les morts, les pétrifications | Effets négatifs sur la réputation lorsqu'on se soigne dans ces temples... |

# LES CENTRES D'ENTRAINEMENT

Il y a presque un centre d'entraînement par région, dans lequel vous pourrez profiter de vos points d'expérience et ainsi faire monter les caractéristiques de vos personnages. L'entraînement se révèle assez cher et il faut savoir que chaque lieu où il se pratique n'a plus rien à enseigner à des personnages d'un niveau trop élevé (sauf la Salle d'Armes de la Vallée du Paradis, qui pourra faire profiter de son savoir n'importe quel personnage, quel que soit son niveau).



| CENTRE D'ENTRAINEMENT | RÉGION | NIVEAU MAXIMUM |
|---|---|---|
| Centre d'Entraînement de Sorpigal | Sorpigal la Nouvelle | 15 |
| Académie de Port Libre | Port Libre | 60 |
| Chez Abdul | Baie Argentée | 40 |
| Salle d'Armes | Vallée du Paradis | Aucune limite |
| Salle d'Armes de la Plage | Baie des Bandits | 20 |
| La Tanière du Loup | Blackshire | 100 |
| Gymnase Royal | Château Ironfist | 200 |
| Camp d'Entraînement de l'Île | Les Îles de Mist | 30 |
| Salle d'Armes du Chêne Solitaire | Kriegspire | 80 |
| Académie de la Rive | Les Plateaux Glacés | 50 |

# LES AUTELS

Il existe environ un autel par région d'Enroth... Chacun d'entre eux est dédié à l'une des caractéristiques de base de votre personnage (Force, Chance...) où aux Résistances (Résistance à la Magie, au Poison..). Chaque autel est actif durant un mois de l'année. Donc si chacun de vos personnages touche un autel en pleine période d'activité, il recevra un bonus de + 10 permanent dans la caractéristique / résistance concernée.

Il se révèle également possible de revenir à un autel les années suivantes, mais alors les bonus ultérieurs ne seront plus que de + 3.

Le Devin, qui habite la région du Château d'Ironfist (voir carte), vous indiquera à chaque fois l'autel actif du mois, mais vous pouvez aussi consulter le tableau suivant pour vous renseigner plus rapidement. Le Temple des Dieux, qui se trouve dans la région de Dragonsand, constitue aussi un lieu particulièrement intéressant car il donnera + 20 de bonus permanent à chacune des caractérisques de base de vos personnages. Mais ne vous y précipitez pas avant que votre équipe ait atteint un haut niveau d'expérience car le temple est défendu par des légions de dragons !

| MOIS | AUTEL ACTIF | RÉGION |
|---|---|---|
| Janvier | Autel de Force | Baie des bandits |
| Février | Autel d'Intelligence | Les Iles de Mist |
| Mars | Autel de Personnalité | Baie Argentée |
| Avril | Autel d'Endurance | Les Plateaux Glacés |
| Mai | Autel de Précision | |
| Juin | Autel de Vitesse | Fange des damnés |
| Juillet | Autel de Chance | Sorgipal la nouvelle |
| Août | Autel du Feu (Résistance) | Kriegspire |
| Septembre | Autel de l'Électricité (Résistance) | Chateau Ironfist |
| Octobre | Autel du Froid (Résistance) | Kriegspire |
| Novembre | Autel du Poison (Résistance) | Eaux des Anguilles |
| Décembre | Autel de la Magie (Résistance) | Blackshire |



# FONTAINES ET PUITS

Les nombreuses fontaines et puits que vous trouverez dans Enroth ont des effets positifs ou négatifs, permanents ou temporaires. Certains effets peuvent même vous téléporter dans un autre lieu ou favoriser l'invocation de monstres. La méthode la plus sûre consiste donc à faire une sauvegarde avant de boire l'eau d'une fontaine / puits pour éviter tout désagrément. N'oubliez pas aussi de faire boire chaque membre de l'équipe car les effets ne sont parfois efficaces que sur une classe unique de personnages. Enfin, si une fontaine donne un bonus mais provoque un effet désastreux pour la personne qui y a bu (désintégration, mort, pétrification...), cela peut quand même être bénéfique, si les autres membres de l'équipe disposent du sort magique apte à contrecarrer cette malédiction.

# POTIONS ET HERBES

Il existe trois plantes que l'on trouve partout dans la nature et aussi chez les marchands. Ces plantes ont des effets magiques mineurs qui peuvent être accrus par décoction, dans des fioles. En mélangeant les trois potions de base obtenues, on peut créer de nouvelles mixtures encore plus puissantes (voir le tableau qui suit), ce qui permet d'accroître la force de votre équipe de manière définitive ou temporaire...

Il ne sert à rien de boire plusieurs fois de suite la même potion dans une même journée, car seule la dernière potion bue fera de l'effet. De même, si vous en buvez deux aux effets similaires mais d'intensité différente (par exemple, une potion de Protection et une autre de Suprême Protection), seule la dernière obtiendra un résultat.

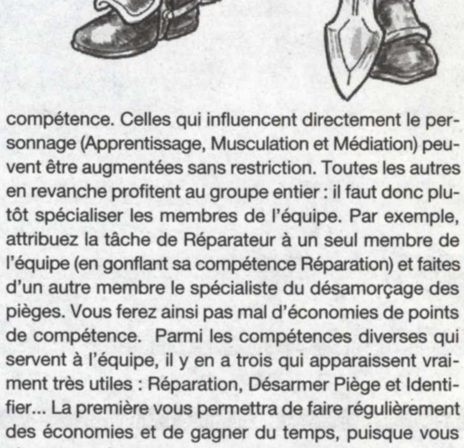
**Remarque :** la potion de Peau d'Acier ne sert à rien car elle coûte plus cher que la potion de Protection, alors qu'elle provoque un effet moins moins grand...

Si vous regardez bien les effets des potions, vous aurez peut-être remarqué qu'il est possible de faire grimper les caractéristiques de base d'un personnage en buvant successivement deux potions. Voici les trois cas possibles...

- Essence de Chance et Essence de Dextérité : + 10 en Chance et + 10 en Dextérité.
- Essence d'Intelligence et Essence de Force : + 10 en Intelligence et + 10 en Force.
- Essence de Personnalité et Essence de Vitesse : + 10 en Personnalité et + 10 en Vitesse.

| NOM DE LA POTION / HERBE | FORMULE | EFFETS | DURÉE |
|---|---|---|---|
| Racine de Phirna | Aucune | + 2 points de sortsdans la limite maxi | Permanent |
| Baies de Larmes de Veuve | Aucune | + 2 points de vie dans la limite maxi | Permanent |
| Fleur de Pavot | Aucune | Empoisonnement | Permanent |
| Magie | Potion Vide + Racine de Phirna | + 10 points de sorts dans la limite maxi | Immédiat |
| Soins | Potion vide + Baies de Larmes de Veuve | + 10 points de viedans la limite maxi | Immédiat |
| Énergie | Potion vide+ Fleur de Pavot | + 10 points aux sept caractéristiques de base | Temporaire |
| Antipoison | Soins + Magie | Guérit de l'empoisonnement | Immédiat |
| Protection | Énergie + Soins | + 10 points d'armure | Temporaire |
| Héroïsme | Protection + Soins | + 5 points de dégâts pour l'attaque au corps à corps | Temporaire |
| Essence de Force | Héroïsme + Soins | + 15 en force et - 5 en intelligence | Permanent |
| Résistance | Énergie + Magie | + 10 points aux cinq Résistances | Temporaire |
| Peau d'Acier | Protection + Magie | + 5 points d'armure | Temporaire |
| Super Résistance | Résistance + Magie | + 20 points aux cinq Résistances | Temporaire |
| Bénédiction | Antipoison + Magie | + 10 points de dégâts pour l'attaque au corps à corpset l'attaque à distance | Temporaire |
| Restauration | Protection + Résistance | Soigne tout, sauf la mort et la pétrification. | Temporaire |
| Essence de Personnalité | Restauration + Magie | + 15 en personnalité et - 5 en vitesse | Permanent |
| Essence d'Intelligence | Peau d'acier + Magie | + 15 en intelligence et - 5 en force | Permanent |
| Energie Extrême | Protection + Énergie | + 20 points aux sept caractéristiques de base | Temporaire |
| Rapidité | Énergie + Résistance | Réduit le temps de récupération de toute action | Temporaire |
| Essence de Vitesse | Rapidité + Soins | + 15 en vitesse et - 5 en personnalité | Permanent |
| Protection Suprême | Résistance + Protection | + 20 points d'armure | Temporaire |
| Essence d'Endurance | Énergie + Protection Suprême | + 15 en Endurance et-1 aux 6 autres caractéristiques | Permanent |
| Essence de Dextérité | Énergie + Bénédiction | + 15 en Dextérité et - 5 en Chance | Permanent |
| Guérison Divine | Protection + Restauration | + 100 points de viedans la limite maxi | Permanent |
| Réjuvénation | Résistance + Énergie Extrême | Annule les effets du vieillessement dus à la magie et - 1 aux sept caract. de base | Permanent |
| Magie Divine | Résistance + Super Resistance | + 100 points de sorts dans la limite maxi | Permanent |
| Pouvoir Divin | | + 20 niveaux d'expérience et vieillissement d'1 année | Permanent |
| Essence de Chance | Antipoison + Super Résistance | + 15 en Chance et- 5 en Dextérité | Permanent |

# CRÉATION ET GESTION DE L'ÉQUIPE



## A/ CRÉATION

Par défaut, le jeu vous propose une équipe composée d'un Paladin, d'un Archer, d'un Clerc et d'un Sorcier : c'est de loin le meilleur choix car le plus équilibré (le Paladin sera parfait pour le corps à corps, l'Archer pour les attaques à distance, le Clerc pour soigner et le Sorcier deviendra redoutable avec l'expérience).
Il est en revanche possible de créer des équipes complètement déséquilibrées (par exemple des équipes uniquement constituées de Clercs) pour accroître la difficulté du jeu — mais cela doit être réservé aux joueurs expérimentés.

### LE CHEVALIER

Le Chevalier est un personnage très endurant qui ne pourra apprendre aucun sort mais qui maîtrisera toutes les formes d'armes et d'armures. Il pourra être promu au rang de Cavalier (ce qui lui permet d'obtenir deux points de vie supplémentaires par niveau), puis au rang de Champion (encore deux points de vie supplémentaires par niveau).

### LE PALADIN

Le Paladin est un Chevalier intelligent mais à la force brute moins grande. Il peut donc s'initier à la Magie puisqu'il commence avec la connaissance de la Magie de l'Esprit et pourra aussi acquérir la Magie du Corps et la Magie du Spiritisme. Malheureusement, ces trois écoles de magie servent surtout à soigner, alors ne comptez pas trop sur elles pour éliminer des monstres à coups d'attaques magiques. Le Paladin pourra atteindre le rang de Croisé (bonus d'un point de vie et d'un point de sorts par niveau), puis le rang de Héros (bonus supplémentaire d'un point de vie et d'un point de sorts par niveau).

### L'ARCHER

L'Archer pourra combattre efficacement à distance et apprendre la Magie des Quatre Éléments (Eau, Terre, Air, Feu). Malheureusement, pour ne pas réduire sa dextérité, il évite de porter certaines armures ou boucliers. Il pourra atteindre le rang de Mage de Guerre (bonus d'un point de vie et d'un point de sort par niveau), puis le rang de Guerrier Mage (bonus supplémentaire d'un point de vie et d'un point de sorts par niveau).

### LE CLERC

Le Clerc peut apprendre les Magies du Corps, de l'Esprit et du Spiritisme, ce qui en fait le soigneur naturel de toute équipe d'aventuriers. Ultérieurement, il pourra aussi accéder à la Magie Sombre et à la Magie de la Lumière, ce qui le mettra dans la peau d'un personnage d'une grande puissance en combat magique.
Le Clerc accédera au rang de Prêtre (bonus d'un point de vie et d'un point de sorts par niveau), puis au rang de Haut Prêtre (bonus supplémentaire d'un point de vie et d'un point de sorts par niveau).

### LE SORCIER

Très faible au début de l'aventure car il ne dispose alors que de peu de points de vie et ne maîtrise qu'un nombre réduit d'armes et d'armures. Il peut en revanche s'initier à la Magie des Quatre Éléments (Eau, Terre, Air, Feu), à la Magie Sombre et à la Magie de la Lumière. Il dispose aussi d'un nombre de points de sorts très supérieur à celui que détient n'importe quelle autre classe, ce qui lui permettra de lancer un plus grand nombre de sorts.
Le Sorcier pourra accéder au rang de Magicien (bonus d'un point de vie et d'un point de sorts par niveau), puis d'Archimage (bonus supplémentaire d'un point de vie et d'un point de sorts par niveau).

### LE DRUIDE

C'est un croisement entre le Sorcier et le Clerc ; il pourra apprendre tous les sorts des écoles de magie (sauf les sorts de Magie Sombre et de Magie de la Lumière. De plus, il ne peut utiliser que très peu d'armes / armures (les mêmes que le sorcier).
Le Druide pourra accéder au rang de Grand Druide (bonus d'un point de vie et d'un point de sorts par niveau), puis d'Archidruide (bonus supplémentaire d'un point de vie et d'un point de sorts par niveau).

## B/ GESTION DE L'ÉQUIPE

Avec l'expérience, vous allez pouvoir faire acquérir de nouvelles compétences à vos personnages. On peut distinguer les compétences en matière d'armes, d'armures, l'aptitude aux écoles de magie et les qualifications diverses (Réparation, Diplomatie...).

• En matière d'armes, chaque personnage doit en avoir une préférée et ne plus augmenter que la compétence de cette arme unique car toutes se valent et chacune a ses avantages (il ne sert à rien d'avoir un personnage médiocre doté de plusieurs armes : mieux vaut qu'il excelle dans le maniement d'une seule).

• En matière d'armures, le principe se révèle différent : n'attribuez de points de développement qu'à la meilleure forme d'armure que puisse porter le personnage (l'armure de plaques est supérieure à l'armure de mailles, elle-même plus cotée que l'armure de cuir). Si votre personnage ne dispose pas encore de l'armure concernée, attribuez les points de compétence au domaine des armes ou à celui de la magie, ils y seront plus profitables.

• Côté magie, il est préférable de répartir les points de compétence de façon équilibrée entre toute les écoles de magie car cela vous permettra de lancer des attaques plus variées... Vous bénéficierez ainsi de sorts contre lesquels les monstres n'auront pas de Résistances à opposer. Avec l'habitude, on remarque tout de même que l'école du Feu et celle de l'Air sont à privilégier...

• Dans le domaine des compétences diverses, il faut adopter deux raisonnements différents selon le type de compétence. Celles qui influencent directement le personnage (Apprentissage, Musculation et Médiation) peuvent être augmentées sans restriction. Toutes les autres en revanche profitent au groupe entier : il faut donc plutôt spécialiser les membres de l'équipe. Par exemple, attribuez la tâche de Réparateur à un seul membre de l'équipe (en gonflant sa compétence Réparation) et faites d'un autre membre le spécialiste du désamorçage des pièges. Vous ferez ainsi pas mal d'économies de points de compétence. Parmi les compétences diverses qui servent à l'équipe, il y en a trois qui apparaissent vraiment très utiles : Réparation, Désarmer Piège et Identifier... La première vous permettra de faire régulièrement des économies et de gagner du temps, puisque vous n'aurez pas à retourner dans les échoppes pour exécuter des réparations. La seconde vous épargnera de mourir lorsque vous ouvrirez les coffres-forts (qui seront de plus en plus piégés). La troisième vous fera identifier systématiquement tous les objets que vous récupérerez (cela vous empêchera, entre autres, de vous débarrasser des objets les plus importants, comme par exemple les Objets des quêtes). La compétence de Marchand vous incitera à faire quelques économies mais elle se révèle insuffisante au début de la partie et vers la fin de l'aventure, en revanche, vous serez riche à ne plus savoir que faire de vos biens. Enfin, les compétences de Diplomatie et de Vol se révèlent si peu utiles qu'on peut même s'en passer...

Voilà, notre tour d'horizon de Might & Magic VI est terminé. Mettez à profit ces quelques conseils pour bien entamer l'aventure car le mois prochain, on attaque les quêtes — alors affûtez vos épées !

***JEFF***
***Monkey3@club-internet.fr***


UN

*Unreal est sans doute le plus beau jeu du moment mais il apparaît aussi extrêmement étrange. On s'en aperçoit en rédigeant sa solution : impossible de le comparer à d'autres... Non content d'être pour l'instant le plus beau jeu du monde, c'est aussi le premier à ramer autant quand on ne possède que 32 mégas de Ram... Si vous avez des problèmes d'accès disque et de ralentissement en tout genre, ne cherchez pas — ça vient de là. Lesdits 32 mégas coûtent de 200 à 300 F en ce moment, vous auriez tort de vous en priver (et Windows vous remercierait aussi...). Oui, décidément, Unreal n'est pas comme les autres... Des niveaux très courts et presque vides succèdent à d'autres, très longs et plein de monstres. De plus, il n'existe pas de passages secrets comptabilisés. On se surprend à admirer le paysage et on se fait tirer dessus car on oublie qu'on se trouve dans un jeu... On a vraiment l'impression de plonger au cœur d'une démo et on est en droit de se demander si telle n'a pas été la volonté du développeur : produire une démo pour vendre le moteur d'Unreal... que l'on retrouvera dans au moins cinq jeux : Duke Nukem Forever, Daikatana 2, X-Com Alliance, Klingon Honor Guard et The Wheel of Time. Bref, les 64 mégas vont devenir indispensables...*

| | |
|---|---|
| ÉDITEUR | GT Interactive |
| CONFIG. | Pentium 233, 64 Mo de RAM, 3Dfx |
| TEXTE | Anglais |
| VOIX | Anglaises |
| SORTIE | Juin 98 |

# REAL

**[ 1ERE PARTIE ]**

### NOTE

Cette solution a été réalisée pour vous faire tout visiter. Suivez notre solution à la lettre et vous découvrirez tous les trésors graphiques du jeu.
Bon, on a tout de même trouvé des passages secrets et dans Unreal... il n'y a pas de passages secrets. Comment avons-nous fait ? On a interprété librement, voilà ! Comment définit-on un passage secret ? Eh bien, très souvent, on ne le voit pas, ou bien il se révèle inaccessible (situé sur des caisses ou des poutres). Et on y trouve souvent de nombreux bonus. De tels endroits sont légion dans Unreal et je ne peux que vous conseiller d'y fourrer votre nez, même si cela vous fait accomplir un détour...




*Dans le numéro 17 de PC Soluces, nous avons consacré deux pages aux codes d'Unreal, très nombreux... N'hésitez pas à vous le procurer, pour obtenir la totale ! Enfin bon, je ne suis pas chien, je vous rappelle les principaux d'entre eux. On y accède par la console en appuyant sur la touche U.*

**ALLAMO** — Toutes les munitions.
**GOD** — Invincible.
**FLY** — Permet de voler.
**GHOST** — Permet de passer à travers les murs.
**WALK** — Désactive FLY et / ou GHOST.

Au début de chaque niveau, je vous donne le code qui permet d'y arriver.




## VORTEX RIKERS

**Pour y accéder directement : OPEN VORTEX2**

Vous vous trouvez dans une cellule ouverte... Sortez et dirigez-vous vers la droite pour prendre l'ascenseur. Une fois en haut, avancez et prenez le "Translator". Grâce à lui, vous pourrez régulièrement avoir des messages (vous donnant de petits conseils ou des infos plus ou moins utiles) en appuyant sur la touche F2. Vous pouvez aussi visiter les cellules pour récupérer des bonus. Les rebords sont plus ou moins abîmés. En approchant d'une des "fractures" du sol, vous provoquerez une explosion qui peut faire perdre des points de vie. À l'opposé de l'ascenseur par lequel vous êtes arrivé, il y a une porte fermée et à droite de cette porte, un passage qu'il vous faut suivre. Il n'arrête pas de tourner vers la gauche. Vous arriverez alors dans une grande salle. Juste à votre gauche, une porte s'ouvrira si vous passez à proximité. Vous ne pouvez pas vous tromper, il y a le mot "Armoury" au-dessus. Attention, le sol est verglacé ! Vous trouverez bien vite une armure à laquelle vous n'aurez pas accès, puisqu'elle est protégée par un champ magnétique. Regardez le plafond : vous verrez un bouton. Placez-vous juste en dessous et sautez.



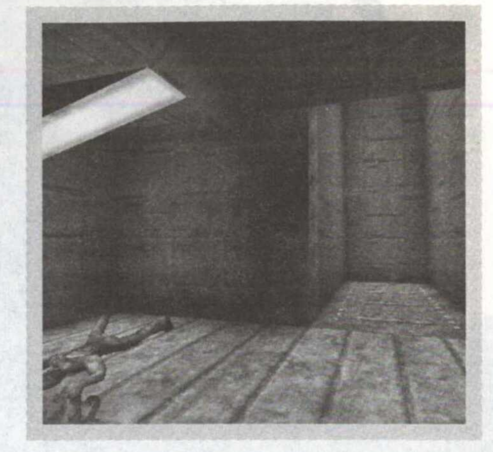

Vous pouvez prendre la veste... Continuez à avancer dans le couloir, laissez-vous tomber sur l'ascenseur et dirigez-vous vers la porte. Continuez d'avancer de manière à vous laisser tomber vers le point le plus bas de la pièce. Vous pourrez vous déplacer dans le couloir suivant. Vous arriverez dans une salle étrange (une infirmerie, en fait). Vous pouvez y récupérer un med-kit. La salle suivante, le med-lab, comporte deux gros ventilateurs accrochés au plafond. Les ombres des pales se déplacent lentement sur les murs. Ambiance Blade Runner... Approchez-vous du panneau "Warning". La porte va s'ouvrir et vous vous retrouverez coincé dans un tout petit couloir. Allez vers la porte suivante. Vous entendez le carnage ? Lorsque cette porte se lèvera, un "skaarj" prendra la fuite et il vous sera impossible de le rattraper. À la sortie de cette salle, vous trouverez quand même une arme, le "Dispersion Pistol". Avancez et vous arriverez dans une salle comportant une croix rouge (First Aid Station). Avec votre (arme) vous pouvez briser la vitre, puis ramasser un med-kit. Sortez par le fond de la pièce, en empruntant une espèce de tunnel. Vous trouverez un bouton dans la salle suivante, sur le mur de droite. Appuyez dessus en vous approchant et attendez la plate-forme, sur laquelle il faut grimper. Arrivé en haut, avancez vers la porte. Allez au fond du couloir. Sur votre gauche, il y a un panneau vitré : tirez dedans. Un sas s'ouvre. Plongez dedans...




## NYLEVE'S FALLS

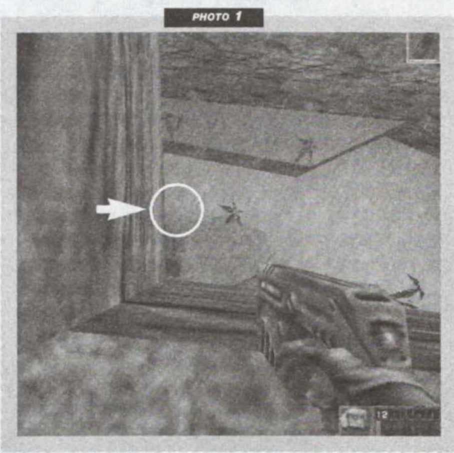
**Pour y accéder directement : OPEN NYLEVE**

Avancez dans le couloir. Vous vous retrouverez bientôt à ciel ouvert. Dirigez-vous vers la droite : vous devriez bientôt voir une cabane.
Entrez-y et ramassez les armes et les munitions. Sortez et dirigez-vous vers la gauche. Vous déboucherez près d'un petit étang dans lequel vous pourrez plonger pour prendre des munitions. Sortez en passant sur le rocher immergé. Revenez vers la maison, puis vers l'immense structure métallique (votre vaisseau spatial, en fait). Passez dessous. Vous pouvez aller contempler le paysage de la cascade, situé devant vous. Ça vaut le détour... Avancez de l'autre côté du vaisseau : vous verrez des planches qui vous permettront de franchir la montée. Dirigez-vous vers la falaise, dans le coin situé le plus à gauche. Jetez un coup d'œil en bas. Vous devriez voir une sorte de petite plage. Il faut sauter DANS L'EAU, à l'endroit indiqué



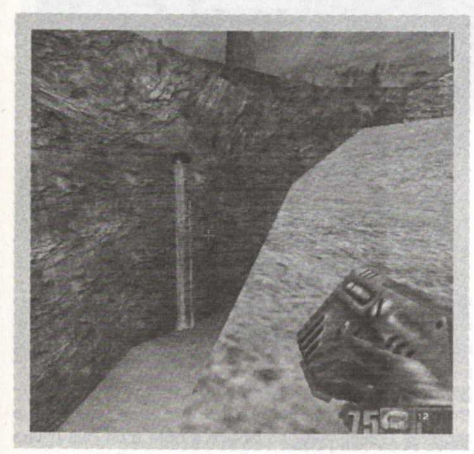
sur la **photo (1)** et bien entendu courir pour prendre de l'élan. Une fois dans l'eau, dirigez-vous vers la gauche. Vous devriez trouver une plate-forme qui n'est autre qu'un ascenseur. Placez-vous dessus et une fois en haut, entrez dans le couloir. En face de l'entrée de la mine se trouve une petite corniche que l'on peut atteindre en passant sur une poutre. Vous y récupérerez des Nali Healing Fruit, un véritable bienfait pour vos points de vie. Avancez : vous allez bientôt tomber sur votre premier monstre. Éliminez-le sans sommation. Ne vous occupez pas du bouton rouge pour l'instant. Sortez du couloir et dirigez-vous vers la droite. Vous verrez une

PHOTO 1









petite maison. Entrez-y, elle contient plein de bonus (n'oubliez pas le dessus de la cheminée). Sortez de la maison et faites-en le tour. Vous trouverez un passage assez sombre, entrez-y (utilisez votre lampe de poche "flashlight"). Vous trouverez pas mal de monstres en tout genre, surtout lorsque vous pénétrerez dans la pièce aux caisses ; il y a en effet plein de tentacules au plafond. En sautant sur les petites caisses, on peut parvenir jusqu'aux grandes et ramasser de nombreux objets. Vous pouvez ensuite faire exploser les caisses afin de vous emparer d'autres bonus. La sortie de cette salle se trouve en face de l'entrée. Allez-y. Vous arriverez sur une plate-forme. En dessous de cette dernière, il y en a une autre. Sautez sur la plate-forme et ramassez l'arme. Prenez l'ascenseur pour retourner dans la grotte et reprenez le chemin de la maison. Revenez ensuite dans le passage, en empruntant la planche. Là, actionnez l'interrupteur rouge et entrez dans l'ascenseur. Avancez et montez les escaliers. Vous revenez vers votre vaisseau. Une fois en haut des escaliers, vous remarquerez qu'il se trouve en effet à gauche. Allez vers la droite. En principe, un monstre vous attend et il se peut qu'un autre vienne aider son pote, dans votre dos. Appuyez sur le bouton et prenez l'ascenseur lorsqu'il sera là. Pour récupérer l'armure qui se trouve sur la caisse, il faut appuyer sur le bouton, monter rapidement sur la plate-forme et sauter sur la caisse. On trouve aussi des munitions sur une poutre située au-dessus de l'entrée par laquelle vous êtes arrivé. Pour les récupérer, procédez de la même manière et allez en haut. Sortez du couloir et longez la falaise par la gauche. Vous pourrez vous engouffrer dans une nouvelle mine... Un monstre vous attendra dans la salle suivante, riche en bonus. Au niveau Facile, vous trouverez un "Super Health Pack" (cent points de vie pouvant amener votre total à deux cents). En passant par la gauche, vous distinguerez aussi un empilement de petites caisses vous permettant d'atteindre des bonus situés sur de plus grosses caisses. La sortie se trouve vers la droite de l'entrée. Vous vous retrouverez dans la grande cour que vous connaissez déjà. Ramassez tous les bonus se trouvant sur votre route. Ouvrez la porte principale et avancez dans le couloir...

# NIVEAU 3

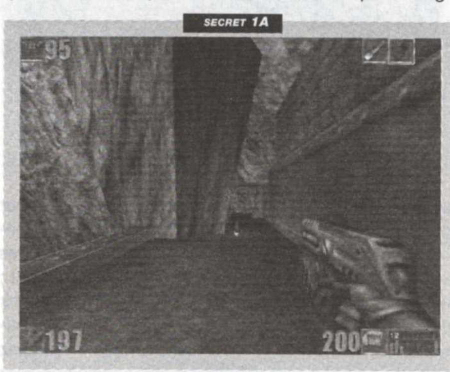
## RRAJIGAR MINE

**Pour y accéder directement : OPEN DIG**

*Dans ce niveau, ça se complique. Les déplacements apparaissent beaucoup moins linéaires et il existe sept passages secrets. Voyons donc tout cela...*

Avancez dans le couloir et tuez-moi ce streum puant aux missiles faciles à éviter. En partant de l'endroit où vous arrivez, il y a deux portes. À l'intérieur de cette pièce figurent de nombreux bonus, dans la benne à ordures et sur les caisses. Vous pouvez les atteindre tous en déplaçant la petite caisse. À partir de l'endroit par lequel vous êtes arrivé, longez le chemin vers la droite et lancez un "flare" après le cadavre. Vous distinguez alors un tunnel. Allez au bout pour trouver le premier passage secret **(S1)**. Revenez sur vos pas. Il existe deux échappatoires dans cette pièce : le tunnel qui se trouve entre les caisses, creusé à même le roc, et celui qui est fait de briques, situé sous une inscription rouge.

SECRET 1A



SECRET 1B

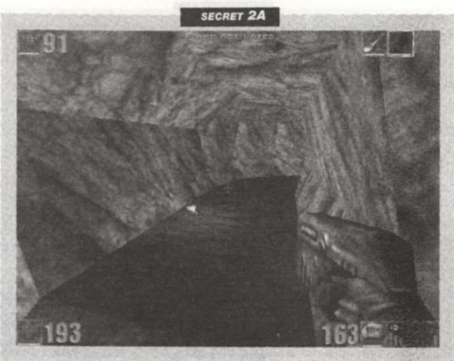


Passez dans le premier. Un tentacule va vous canarder d'en haut— alors prudence et apprenez-lui à vivre ! Continuez votre excursion dans le boyau et brûlez la cervelle de "Lesser Brute". Dans cette salle, il y a une barrière électrique que vous ne pouvez franchir pour le moment. Regardez autour de vous. Il y a des monticules un peu partout. Sur l'un d'entre eux se trouve un bidon. Faites-le exploser, puis montez à cet endroit. La déflagration a créé une ouverture. Envoyez un "flare", puis entrez **(S2)**.

### Cassez des briques

Revenez sur vos pas et engouffrez-vous dans le passage qui s'ouvre sous les inscriptions rouges. Au bout du couloir se trouve un ascenseur que vous pouvez appeler en appuyant sur le bouton du mur de droite. Lorsque vous entrez dans l'ascenseur, retournez-vous pour faire face au couloir et dès qu'il commence à descendre, avancez. Vous déboucherez dans un passage secret où l'on peut trouver deux chargeurs **(S3)**. Pour continuer, laissez-vous tomber. Attention, vous allez, à partir de maintenant, traverser des pièces remplies de lave. Tomber dedans se révélera presque toujours mortel. Progressez sur le chemin en éliminant les tentacules éventuels. Ce passage est linéaire et vous devriez vous retrouver devant deux boutons. Appuyez dessus (ça ouvre la barrière verte que vous aviez vue tout à l'heure) et revenez sur vos pas. Au bout d'un moment, le couloir sera fermé et les lumières commenceront à s'éteindre. Ambiance alien ! Revenez encore sur vos pas : le passage sera bloqué, lui aussi ! Un monstre ne tardera pas à sortir d'un mur... Lorsque absolument toutes les lumières se seront éteintes, balancez un "flare". Retournez à l'ascenseur et allez dans la pièce où vous aviez vu la barrière verte. Vous pouvez maintenant la franchir. Allez donc dans ce passage et empruntez l'élévateur. Avancez dans le couloir suivant prudemment, à cause des tentacules. Au bout de ce couloir, des

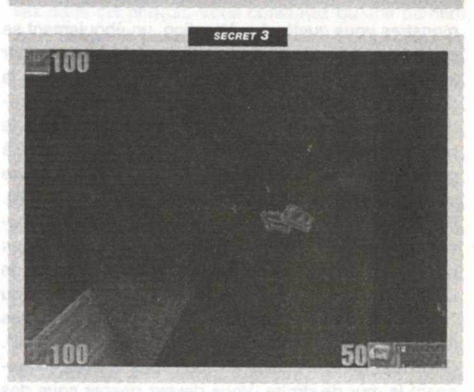
SECRET 2A



SECRET 2B



SECRET 3



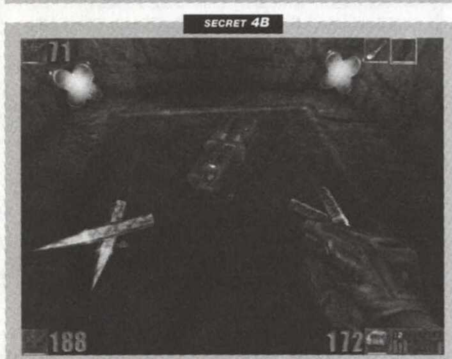




SECRET 4A




SECRET 4B

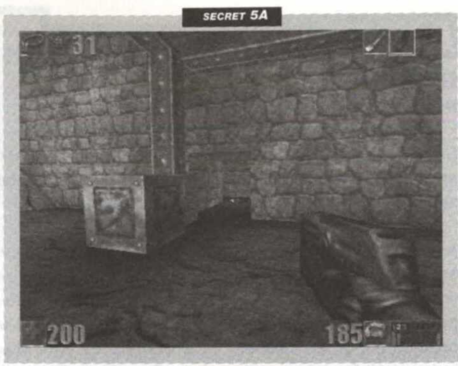



monstres vous guettent... Attention, un éboulement se produira à la sortie et vous pourriez très bien tomber (reculez dès que ça commence). Dirigez-vous vers la droite, en longeant la lave. Un autre éboulement se produira, continuez donc à faire attention. Une fois la brèche créée, tournez à droite et prenez la seconde à gauche. Un "nali" vous attend : il vous invite à le suivre et vous conduira devant une porte qu'il ouvrira **(S4)**. Ramassez tout ce qui s'y trouve — vous devez découvrir une nouvelle arme, le "Stinger". S'il meurt, vous n'aurez pas accès à ce passage. Si vous jouez en mode Difficile, le "nali" n'ouvrira la porte qu'après la mort du "skaarj". Je ne peux que vous conseiller d'explorer les lieux et de tuer le "skaarj" avant de rencontrer le "nali". Continuez dans le couloir où vous vous trouvez en longeant le mur de droite. Vous devrez passer sous des cristaux bleus et vous retrouver face à une fosse remplie de lave et aboutir devant un petit bouton rouge. Si vous tirez dessus, une poutre s'élèvera, vous offrant ainsi un passage vers l'autre rive.

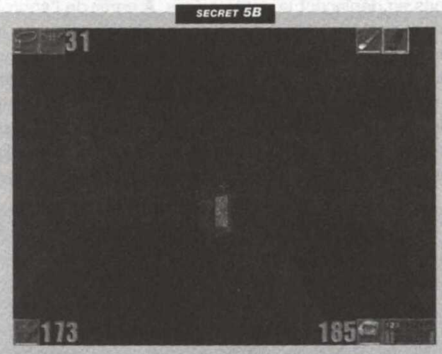
**Funambulisme sans filet**

Faites attention de ne pas tomber ! Un tentacule vous attend à l'arrivée... En avançant un peu, vous découvrirez un tunnel. Au fond, il y a un baril. Avancez lentement dans la pièce. Un "skaarj" apparaîtra. Dès que vous le verrez, tirez sur le baril. Si cela ne marche pas, tirez-lui dessus continuellement, jusqu'à ce que mort s'ensuive. Empruntez le passage situé à gauche pour vous retrouver dans une nouvelle pièce. Vous rencontrerez un monstre. Dans la pièce, vous trouverez plein de bonus et un interrupteur qu'il faut actionner. Une fois cela fait, le pilier central révélera quatre boutons, un sur chacun de ses côtés. Appuyez... Deux portes s'ouvriront : tuez la créature qui en sort et franchissez l'une d'entre elles. Il y a pas mal de tentacules... Lorsque vous vous serez débarrassé de ces saletés, utilisez l'élévateur. En haut, foncez tout droit pour trouver une ceinture de protection dans la petite niche. En haut, vous n'aurez qu'une seule issue, prenez-la. Vous ne tarderez pas à entrer dans une salle où grouillent des tentacules. L'issue est bloquée par des barils sur lesquels il faut tirer. Avancez et tirez sur tous les ennemis qui se trouvent dans la salle. Derrière un des piliers, dans l'ombre, on peut remarquer un petit renfoncement **(S5)**. Tout devient plus clair en lançant un "flare". Avancez au bout du couloir afin de dénicher un "Super Health Pack". En appuyant sur le bouton du fond de la pièce, on active un

SECRET 5A

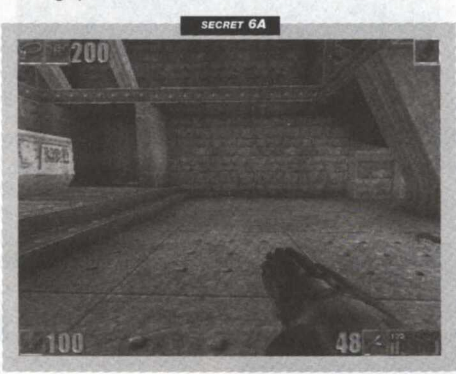



SECRET 5B

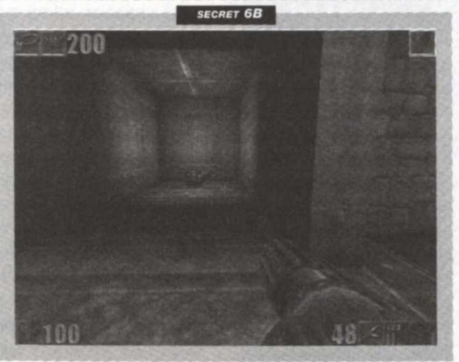



ascenseur : il descend et il faut casser la caisse pour grimper dessus. Vous vous retrouvez au niveau supérieur. Au loin se trouvent deux caisses contenant des armes. Allez au fond de la salle pour traverser le pont ; abattez les ennemis éventuels. Avancez dans le couloir et en sortant, vous vous retrouverez avec un "nali" désireux de vous parler. Ne le laissez pas faire, continuez très vite et tuez le "skaarj". À ce moment, vous pourrez revenir voir le "nali". Il ouvrira une porte située au fond et à gauche de la salle, donnant sur un débarras qui contient une "Assault Vest" **(S6)**. À l'opposé de cette pièce, il y a des munitions (suivez les espèces de rails). Sortez de cette salle. Continuez votre progression dans le couloir suivant, où vous trouverez des tentacules. Continuez et laissez-vous tomber dans le trou. Un tentacule se trouve juste à côté de vous. Il n'est pas nécessaire d'aller vers la droite (à moins d'avoir besoin d'énergie).

SECRET 6A



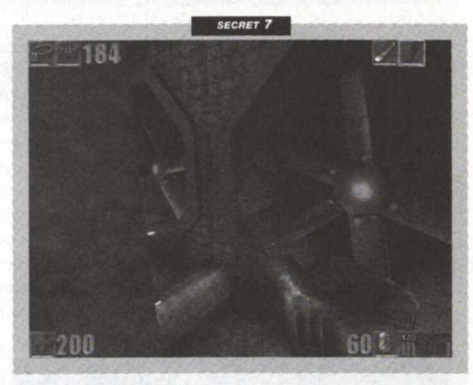

SECRET 6B



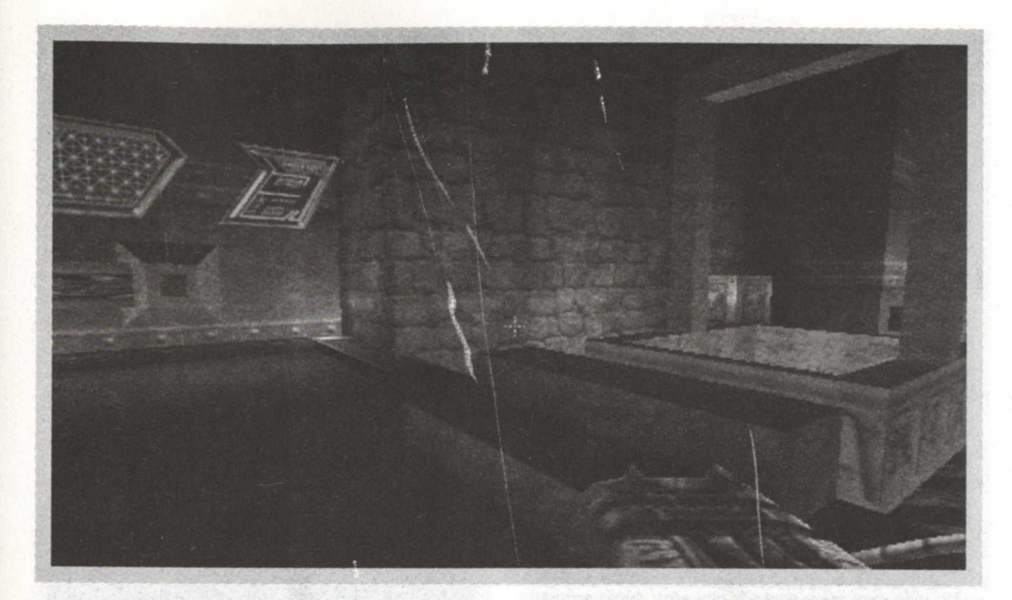

**Planches pourries...**

Continuez tout droit dans le couloir, vers le pont, et faites une sauvegarde. Certaines planches cèdent : si vous êtes sur la mauvaise, vous atterrirez directement dans la lave ! Arrivé au bout, vous pouvez tenter le saut de la mort pour aller chercher une "Shield Belt", puis revenir en sautant de la même manière. Allez vers le deuxième pont, mais ne le prenez pas, foncez tout droit et tuez la brute épaisse qui menace le "nali". Il faut vous placer entre lui et le tueur. Si vous réussissez votre coup, votre ami vous ouvrira une porte et vous pourrez récupérer une sorte de... "add-on" pour le "Dispersion Pistol". Allez devant le deuxième pont, sauvegardez et franchissez-le en passant par les bords et / ou en courant très vite. Allez jusque dans la salle des fourneaux. Un monstre arrivera bientôt. (Plusieurs, d'ailleurs, si vous jouez en mode Difficile.) Continuez. La salle sui-

SECRET 7




vante comporte un ascenseur et des caisses renfermant de l'énergie et des munitions (et aussi une montre). L'ascenseur se trouve à côté d'un des piliers de la structure métallique. Empruntez-le. En haut, vous vous retrouverez à côté d'un "skaarj" occupé à aiguiser ses griffes. Tuez-le et allez à l'endroit où il se trouvait. Vous avez accès à des poutres qui vous permettront d'aller récolter des bonus. Quand vous aurez tout récupéré, descendez dans la salle. La sortie se trouve sous les deux lumières rouges mais la porte est fermée. Dirigez-vous plutôt vers la droite. Appelez l'ascenseur, qui viendra accompagné d'une grosse saloperie de streum. Vous déboulez dans la salle aux ventilateurs. L'un d'entre eux tourne très vite. Ne vous placez pas juste en face, sinon vous perdriez l'équilibre et seriez aspiré, puis broyé. Pour l'instant, il y a mieux à faire... Le ventilateur situé à côté de celui qui tourne très vite fonctionne assez lentement. Si on examine les alentours attentivement, on distingue une armure. Sautez sur la rampe, puis vers le ventilo **(S7)**. Vous récupérerez une "Assault Vest". Pour revenir sur vos pas, empruntez le petit couloir violet qui vous conduira à l'ascenseur. Prenez-le de nouveau. Maintenant, l'astuce consiste à ne pas être aspiré... Il faut longer la rampe de gauche, en courant très vite, droit devant soi. On est un peu aspiré mais on ne tombe pas. Si vous n'êtes pas sûr de vous, sauvegardez. Arrivé devant la vitre verte, tirez dessus. Appuyez sur les trois boutons et revenez sur vos pas. Cette fois-ci, longez la rampe de droite ! Reprenez l'ascenseur. La porte qui se trouve sous les lumières rouges s'est ouverte. Entrez...



# NIVEAU 4

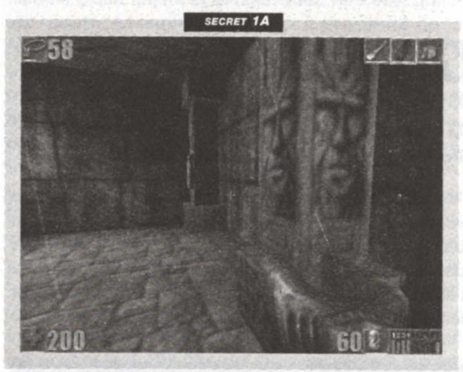
## DEPTHS OF RRAJIGAR

**Pour y accéder directement : OPEN DUG**

Tiens, il y a ici un truc marrant à propos des codes ! On a successivement OPEN DIG (niveau 3) et OPEN DUG (niveau 4) comme mots de passe ! Digdug fut un célèbre jeu d'arcade en son temps... Mais bon, je me demande si avec tous ces effets de lumière dans tous les sens, il y a encore un rapport !

Avancez et abattez le monstre, sans pitié. Vous devez prendre l'ascenseur. Mais il y a mieux à faire... Une fois que vous l'avez appelé, sautez. Regardez sous l'ascenseur : il y a une trappe. Laissez-vous tomber **(S1)** et prenez une nouvelle arme : l'ASMD. Empruntez le petit élévateur et dirigez-vous vers la porte de sortie. Allez vers la droite et grimpez les escaliers. Si vous avez besoin de munitions, sautez sur les caisses, puis reprenez l'ascenseur. Avant d'emprunter la nacelle, il vaut mieux vous débarrasser du monstre qui vous attend au tournant — c'est le cas de le dire. Sautez sur la passerelle bariolée de jaune et de noir. En avançant vers le point le plus éloigné à droite, on peut repérer, en se tournant vers la gauche, un monstre qui se tient à une sorte de balcon. Tuez-le rapidement; revenez au bouton rouge et prenez la nacelle. Lorsque vous débarquerez, vous devrez peut-être affronter un "skaarj". Au bout du compte, le "nali" qui se trouvait là créera une caisse au-dessus de certaines autres pour vous permettre d'accéder à de très profitables bonus (le "Super Health Pack", notamment). Si vous ne vous dépêchez pas, le "nali" sera tué. Au fond de la salle, allez appuyer sur l'interrupteur rouge et prenez la nacelle que vous venez de croiser. Cette dernière monte. En haut, le comité d'accueil est au rendez-vous. Tirez rapidement. Avancez. Vous arriverez bientôt dans une grande salle dont le fond est rempli de lave. Heureusement, vous vous trouvez à un niveau supérieur. Foncez tout droit dans la petite pièce et tuez le "skaarj", occupé à bidouiller l'ordinateur. Son config.sys lui aura coûté la vie ! Revenez maintenant sur vos pas et empruntez le pont. Continuez votre chemin en éliminant tout ce qui bouge à droite et à gauche. Au carrefour, prenez à droite. Vous arriverez dans une salle pleine de caisses. À l'entrée, deux petites caisses sont superposées, à côté de plusieurs autres, plus grandes. Sur le pilier central, vous pourrez en déplacer une autre : amenez-la près des deux premières et bondissez successivement sur celles-ci. Vous pourrez ainsi récolter quelques bonus. Avancez un peu plus loin ; sur votre gauche s'ouvre un passage menant à une porte fermée. Continuez. Montez plutôt la pente au fond, à droite de la pièce. En tournant à gauche, vous trouverez une autre pente, qu'il faudra aussi gravir. Vous pouvez descendre les escaliers, vers cette étrange machine, ou continuer tout droit. Si vous choisissez la

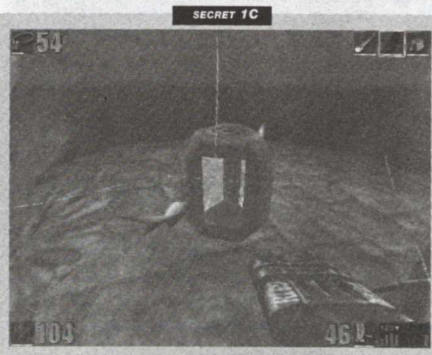
SECRET 1A



SECRET 1B



SECRET 1C



deuxième option, vous vous retrouverez face à trois caisses ; sur celle de gauche, il y a une ceinture. Il faut réaliser un saut parfait à partir du promontoire où vous vous trouvez pour l'atteindre. Mais c'est réalisable... Revenez sur vos pas en passant sous le pont et en gravissant les pentes. Dirigez-vous cette fois vers la machine. Appuyez sur les deux boutons (pour ouvrir la porte de tout à l'heure) et revenez sur le pont où vous aviez exécuté le saut. Une porte s'est ouverte et un monstre est occupé avec son ordinateur (à jouer à Quake, sans doute). Tuez-le et allez appuyer sur le bouton. Revenez dans la salle des caisses. Vous pouvez faire exploser le pont sur lequel vous vous trouviez tout à l'heure en tirant avec une arme puissante par-dessous (ne vous placez pas juste en dessous du pont !). Cela ouvrira une brèche dans le sol et révélera un plan d'eau. Rendez-vous là où vous aviez trouvé porte close tout à l'heure. Elle est désormais ouverte. Allez-y et entrez dans le couloir de gauche.

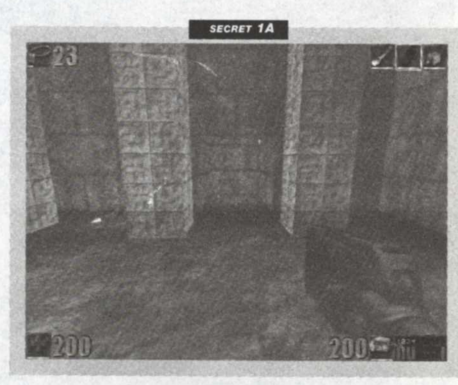
# NIVEAU 5

## SACRED PASSAGE

**Pour y accéder directement : OPEN PASSAGE**

Avancez et suivez le chemin. Au bout, vous vous retrouverez devant une sorte de temple. Contournez-le par la gauche et avancez : vous trouverez un bassin. Immergez-vous profondément et cherchez une sorte de sas. Quand vous l'aurez trouvé, allez reprendre votre respiration, puis plongez de nouveau afin de parcourir le boyau, qui est assez long. Quand vous en sortirez, continuez à avancer comme si vous étiez dans un couloir, en regardant vers le haut ; vous trouverez rapidement la sortie. Sautez par le côté droit pour marcher sur le plancher des vaches. Longez mur et falaise pour trouver l'entrée d'un petit temple dont les colonnes représentent des visages. Ramassez tout ce que vous pouvez dans cet endroit. Vous constatez qu'une barrière vous bloque le passage, à un bassin. Il faut l'ouvrir en appuyant sur un des visages qui se trouvent dans la première moitié du temple, en face de la torche. Pour l'actionner, il faut sauter sur le piédestal. Approchez-vous du bassin et sautez **(S1)**. Au fond de la "piscine", il y a la mégadose d'énergie. Prenez-la, puis sortez de ce minitemple. Continuez à explorer l'endroit. Vous tomberez rapidement sur une porte donnant accès au temple principal. Elle s'ouvre facilement car il y a un bouton placé sur le sol. Entrez. À votre gauche, un streum... Vous vous ferez une joie de lui expliquer l'attitude respectueuse que l'on doit adopter dans un tel lieu. Dirigez-vous vers la gauche. Tout au bout gît un cadavre et près de lui se trouvent des pots. En les cassant, vous récupérerez des balles. Revenez à l'entrée. Vous constaterez que le bassin est vide. Mais à côté, il y a une sorte de levier. En l'actionnant, vous remplirez le bassin et agirez sur un système de contrepoids qui vous ouvrira une porte. Avancez dans le couloir.

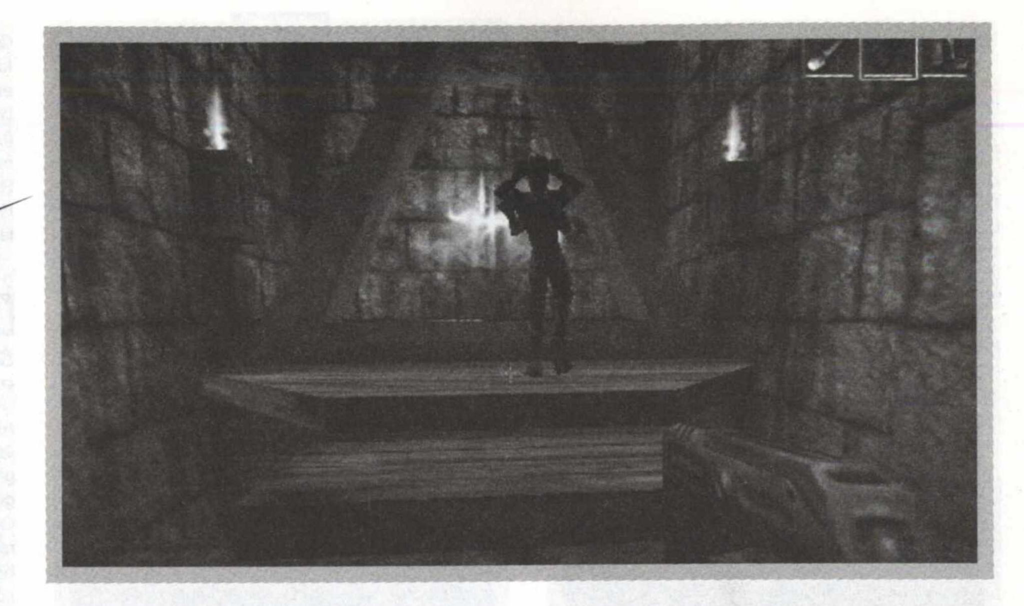
SECRET 1A



SECRET 1B





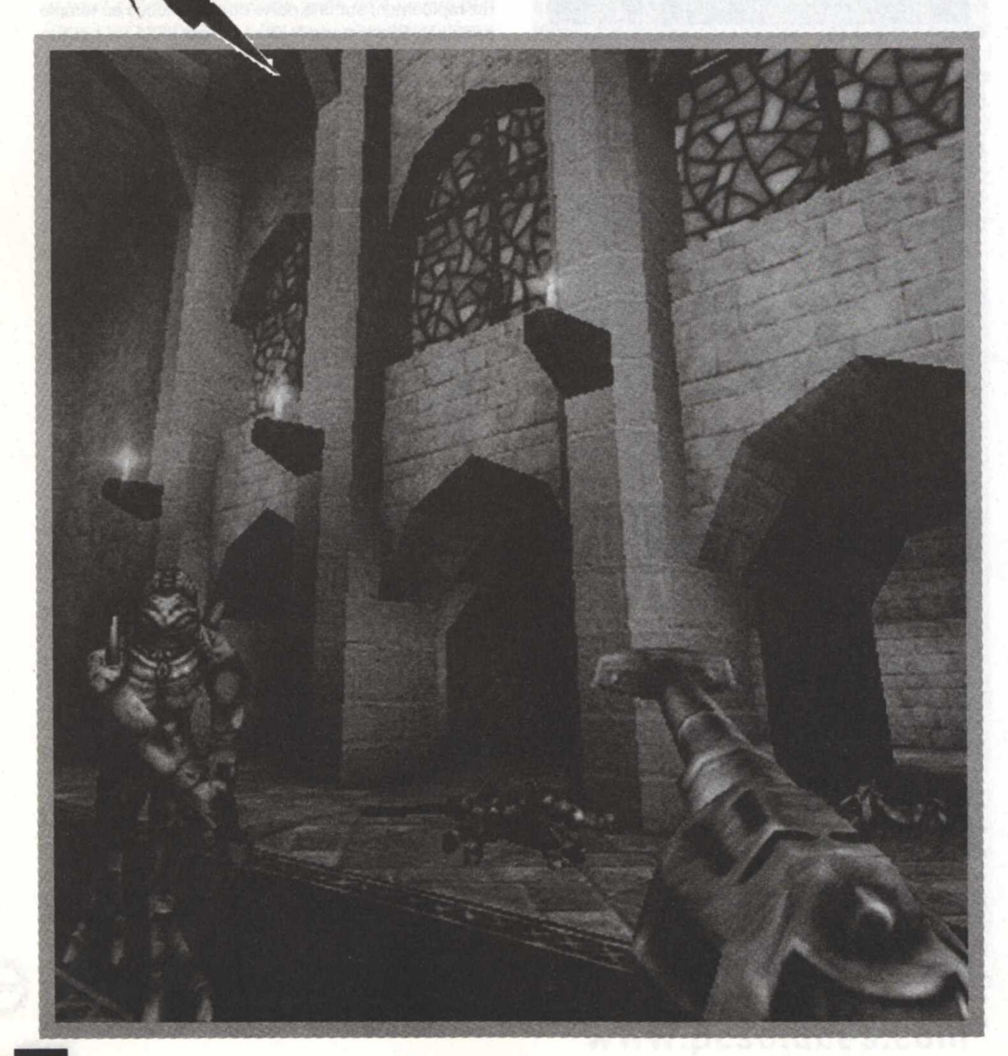


## NIVEAU 6

### CHIZRA-NALIWATER GOD TEMPLE

**Pour y accéder directement : OPEN CHIZRA**

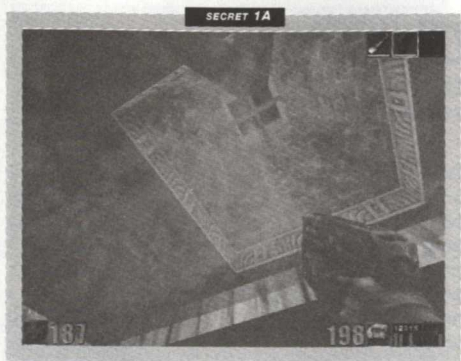
Avancez, tournez à gauche et continuez jusqu'à ce que vous trouviez l'arme (l'Automag). Devant vous, il y a un bassin au fond duquel un radeau se trouve accroché par quatre chaînes à des blocs de pierre. Sautez dans l'eau et allez sur le radeau. Avec votre arme, tirez sur les chaînes. Le radeau fera surface... Levez la tête pour voir un interrupteur et sautez pour l'atteindre avec votre tête. Avancez plus loin encore dans le passage. Des poutres se sont retirées et vous pouvez bondir dans le vide. En bas, vous trouverez quelques bonus. Si vous jouez en mode Difficile, prenez garde car un "skaarj" vous attaquera par-derrière. Plongez dans l'eau : vous devriez récupérer ainsi pas mal de bonus au fond, mais méfiez-vous car vous allez tomber sur deux poissons assez antipathiques. C'est aussi ici que vous trouverez un passage secret. Plongez tout au fond et regardez le mur proche des colonnes. Avec un "flare", vous distinguerez bien vite l'entrée d'un couloir. Allez-y et vous trouverez une salle secrète **(S1)**, pleine de bonus. Revenez dans la salle principale et montez sur les piliers inclinés. Vous devriez rencontrer un "nali" en poursuivant votre chemin. Il vous ouvrira la porte du deuxième passage secret **(S2)**. Ramassez tout, puis allez à l'entrée de la pièce contenant un énorme axe en son centre. Du côté gauche de l'entrée, une pierre crée une aspérité par rapport au reste de la paroi. C'est un bouton : appuyez dessus. Vous pourrez monter sur une plate-forme, qui vous conduira dans une autre salle, comportant un bassin. Tirez sur les vases pour prendre des munitions et allez récupérer l'arme, au centre du bassin. À gauche de l'entrée par laquelle vous êtes arrivé, il y a un renfoncement, abritant une torche. Et sous la torche, un bouton... Appuyez dessus et laissez-vous tomber, puis tournez-vous vers la droite et actionnez la pierre du milieu.



**Des boutons plein la gueule !**

La porte dorée d'en face s'ouvrira. Dirigez-vous vers le passage situé à droite et sautez par-dessus les pierres : vous trouverez un "nali". Dépassez-le et allez rapidement tuer le "slith". Revenez voir le "nali", suivez-le et plongez dans le bassin, au-dessus du pont. Il y aura un autre "slith" dans le fond... Pour sortir de cette pièce, il faut actionner le bouton qui se trouve au centre du bassin. Passez sur la pierre traversant le bassin pour l'atteindre. Cela accompli, faites coulisser le pilier qui vous bloquait le passage. Entrez mais ne marchez pas au centre du couloir, sinon vous recevriez des flèches. Marchez jusqu'au bout : un élévateur vous attend. Une fois en haut, sautez pour rejoindre le "nali". Suivez-le, puis dépassez-le. En arrivant dans la pièce au plafond démesurément haut, tuez toutes les mouches mais ne touchez pas au "nali" en accomplissant votre tâche "baygonienne". À côté d'un des fruits, vous pourrez actionner un interrupteur, commandant un ascenseur qui arrivera de l'autre côté de la pièce. Prenez-le. Vous pourrez ainsi accéder à un passage où traînent quelques bonus. Continuez votre progression et vous vous retrouverez dans la salle au bassin que vous connaissez déjà. Allez en face et appuyez de nouveau

SECRET 1A



SECRET 1B



SECRET 2A



SECRET 2B



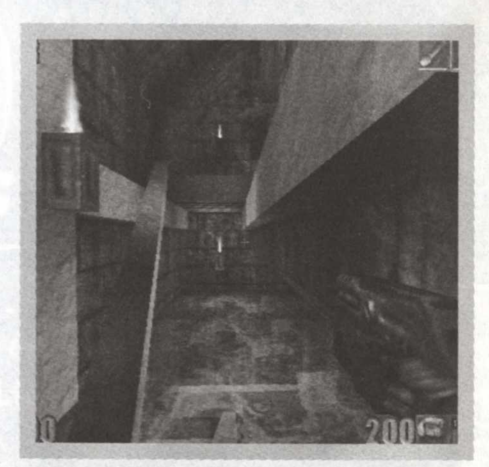
sur le bouton. Vous tombez encore. Appuyez sur le bouton ouvrant la porte dorée. Cette fois-ci, un "skaarj" vous attend de l'autre côté, descendez donc les escaliers situés en face de vous et ramassez les différents bonus. Il y a une fosse sous vos pieds. Plongez-y : vous vous retrouvez dans l'eau, avec un accès à des escaliers. Avant de les emprunter, plongez et ramassez les bonus. Il y a notamment une "Assault Vest" qui vous attend au bout d'un couloir immergé. Revenez sur vos brasses et trouvez les escaliers. Vous tomberez sur une espèce d'interrupteur en forme de tête. Actionnez-le et passez dans la salle suivante pour emprunter l'élévateur. Dans le couloir, prenez les munitions, puis sortez. Empruntez de nouveau les escaliers et cette fois, sautez par-dessus la fosse. Traversez le pont de droite. Actionnez la poutre, qui doit alors s'orienter vers l'entrée de la pièce. Avancez jusqu'au fond de cette pièce et traversez le pont qui se trouve à gauche. Actionnez la pierre située à votre gauche. Derrière vous, une porte s'ouvrira et en mode Difficile, un "skaarj" vous attaquera. Au fond du couloir, vous trouverez un "Super Healing Pack". Pour vous en emparer, montez sur la petite pierre de droite et sautez sur le promontoire. Retournez-vous. Vous disposez de trois chemins possibles. Celui par lequel vous êtes venu, un autre situé à gauche et encore un autre à droite. Prenez à gauche. Dans le couloir, il y aura un tentacule (trois en mode Difficile). Avancez et sautez dans l'eau. Sur la gauche, vous apercevrez des pierres qui vous permettront d'atteindre une plate-forme.

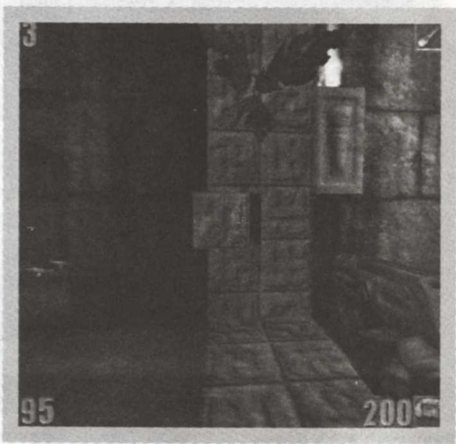
**C'est Rayman, alors ?**

Cette manœuvre est pénible. Une fois en haut, ramassez tout ce que vous pourrez trouver. Vous vous trouvez au-dessus d'un bassin et vous pouvez vous déplacer grâce à tout un enchevêtrement de ponts. Avancez, prenez la première à droite, puis la première à gauche. Tirez sur les tonneaux. Allez vers la porte dorée. Utilisez votre "Translator" sur l'inscription verte. Tournez-vous. Si vous regardez bien vers la gauche, vous verrez une flamme bleue, très loin. Dirigez-vous vers elle, grâce aux ponts. Lorsque vous serez à proximité de la flamme, faites le tour du socle sur lequel elle repose. Il y a un bouton. Appuyez dessus. Vers la droite, vous verrez une autre flamme et un autre bouton. Allez aussi appuyer dessus et revenez vers la porte dorée. À droite de la porte, une ouverture s'est créée, révélant un bouton. Allez appuyer dessus. La porte dorée s'ouvre. Faites le tour des lieux et tuez tous les monstres. Retournez à l'entrée, tournez vers la droite et vous trouverez rapidement une nouvelle porte dorée que vous pourrez ouvrir. Un "nali" vous attendra. Avancez. Deux "sliths" ne tarderont pas à arriver. Tuez-les rapidement. Vers la droite, vous pourrez récupérer un "ASMD" sur un cadavre. Et trouver un passage, non loin de là, qui mène vers la droite. Sautez successivement sur les pierres (là non plus, ça n'est pas facile), de façon à atteindre une corniche. Vous dénicherez de nombreuses munitions en sautant sur les pierres. Passez par le couloir et avancez toujours tout droit, vers la cascade, pour y prendre un "Super Healing Pack". Dans le bassin, vous trouverez un tuba. Revenez sur vos pas : sortez de la salle, prenez le couloir, laissez-vous tomber dans l'eau et revenez dans la salle au pilier central jaune. Rejoignez la porte, ouvrez-la et tournez à gauche. Passez la porte dorée par laquelle vous êtes arrivé et entrez dans la pièce de gauche suivante. Vous y trouverez un levier qui, une fois actionné, créera un passage qui vous permettra de prendre l'arme qui se trouve au centre de la pièce, un "Eightball Gun". Descendez par la poutre et dirigez-vous vers la droite. Vous trouverez une autre porte dorée. Ouvrez-la, actionnez le bouton, puis montez dans la nacelle. En haut, vous serez attendu... Tuez tout le monde et dirigez-vous vers le bout de la plate-forme, à droite. Descendez le pont et ramassez tous les bonus. Tirez dans le tonneau pour trouver des balles. Au pied de la colonne bleue se trouve un levier qui commande l'ascenseur. Appelez ce dernier et remontez vite pour le prendre. Arrivé en bas, ouvrez la porte dorée et avancez tout droit. Longez le mur jusqu'à ce que vous trouviez une autre porte dorée, à gauche. Entrez. Passez par la droite ou par la gauche. De l'autre côté de la salle, vous verrez un "nali" franchissant un portail de téléportation. Suivez-le (vous avez intérêt à courir car un monstre vous collera au train). Franchissez le dernier portail en sautant.













# NIVEAU 7

## THE CEREMONIAL CHAMBERS

**Pour y accéder directement : OPEN CEREMONY**

Avancez et suivez le "nali" ; après avoir passé la porte dorée, prenez la première à gauche. Descendez le pont et tournez vers la droite de façon à vous retrouver à côté des tonneaux. Tournez-vous face au bassin et sautez. Nagez vers la gauche. Au sol, vous verrez deux fruits qui pourront vous être utiles. Au-dessus des deux fruits, un passage s'ouvre **(S1)**. Allez-y pour trouver pas

SECRET 1A



SECRET 1B



mal de choses intéressantes. Plongez de nouveau et nagez tout droit. Vous trouverez un levier qu'il faut actionner. Allez à l'extrémité opposée de ce couloir et actionnez l'autre levier. C'est jouable en une seule fois, puisque vous avez le tuba. Mais il y a des lézards qui vous mettront des bâtons dans les roues. Occupez-vous-en une bonne fois pour toutes avant d'atteindre le deuxième levier. Il y a des bonus un peu partout au fond de l'eau, y compris dans les salles annexes. Retournez au premier levier et remontez. Dans les tonneaux, vous trouverez des bonus. Engagez-vous dans le couloir, derrière ces "ex-tonneaux". Vous déboucherez dans une salle où vous ferez sans doute une mauvaise rencontre. Allez vers la droite, puis passez dans le couloir de droite. Dans ce couloir, au niveau Difficile, il y aura un tentacule. Et les tonneaux contiennent des munitions... Allez au bout du couloir et dans la pièce suivante, prenez le couloir de gauche. Tirez sur les ennemis de loin (avec l'arme 1, en appuyant sur Alt)., juste au coin du mur. Allez ramasser toutes les armes. Revenez sur vos pas, tournez à droite, prenez le premier couloir à droite, retournez à droite et prenez encore le premier cou-



loir à droite. Un "nali" vous attendra... Suivez-le : il vous conduira devant une porte dorée gardée par un ou plusieurs ennemis, selon le mode de difficulté. Vous pouvez récupérer un ASMD, à droite de la porte, et plein de fruits sous l'eau. Ouvrez la porte dorée. Un "nali" vous attend encore. Emboîtez-lui le pas et il vous mènera à l'étage supérieur du bâtiment, puis vous ouvrira une porte. C'est à ce moment que trois ou quatre monstres vont débarquer derrière vous. Exécutez-les. Il se peut qu'ils déboulent et tuent votre ami alors que la porte n'est pas encore ouverte... Si ce dernier meurt, la porte s'ouvrira après que vous aurez tué tous vos ennemis. Rassurez-vous, les fruits abondent dans le coin. Dans la salle où les "nalis" sont crucifiés (celle d'où ont surgi les monstres), se trouvent plein de munitions. Engagez-vous dans le mince boyau du premier étage. Une bestiole moyennement coopérative vous guette à la sortie. Actionnez l'interrupteur pour faire venir une sorte de téléphérique. Placez-vous dedans et observez le panorama. Sur un ponton, un ennemi... Commencez à lui faire sa fête d'en haut et achevez-le en bas, si besoin est. Avancez sur le ponton et plongez. Nagez vers la droite. Vous arriverez sur un autre ponton, où un "nali" sera en train de prier. Explorez les lieux. Au loin, vous distinguez deux ou trois flammes. C'est encore un autre ponton. En principe, vous devriez voir des monstres. Tirez maintenant en ajustant correctement votre tir (toujours moins risqué que de débarquer en se faisant allumer). Allez sur cet autre ponton, finissez le boulot si nécessaire. Il y a un objet bizarre à cet endroit, un grappin. Actionnez l'interrupteur, passez par-derrière et... jouez l'équilibriste. Utilisez ensuite la première poutre. Vous pourrez alors sauter sur la planche qui relie deux rochers, en dessous de vous (coûteux en énergie), pour récupérer douze "Eightballs". Il ne vous reste plus qu'à marcher de nouveau sur le fil du harpon et la planche. Une fois sur la corniche, marchez sur une deuxième planche, en sautant dessus. Je vous conseille instamment de faire une sauvegarde avant de tenter le saut, vu la hauteur... Avancez en suivant le chemin. Vous arriverez devant un "skaarj" ; ne réfléchissez pas : tirez. Brisez ensuite les caisses et les tonneaux pour récupérer un peu de tout. Plongez ensuite dans cette longue rivière par la droite et avancez. Le radeau se détachera et vous pourrez monter dessus. Arrivé sur l'autel, activez l'interrupteur et avancez vers la porte. Laissez-vous tomber dans le trou.

# NIVEAU 8

## DARK ARENA

**Pour y accéder directement : OPEN DARK**

Commencez par atteindre la surface. En mode Difficile, un tentacule sera suspendu au plafond. Sautez sur le bord et descendez les escaliers. Vous subirez bientôt les attaques d'un "skaarj", par-derrière. Continuez votre progression. Vous vous retrouverez en face de deux portes énormes... Reculez sans vous retourner, de manière à vous retrouver dans la salle aux visages (d'où vous venez). À droite, vous voyez une torche. À gauche de cette torche, la tablette représentant un visage est un bouton. Appuyez dessus. Les portes de la salle suivante vont s'ouvrir : entrez... Avancez dans le couloir et ramassez les différents bonus. Vous devriez arriver dans un endroit à ciel ouvert. De part et d'autre de la sortie du couloir, il y a des fruits dont il faut vous emparer. Tournez vers la droite et dirigez-vous vers les grandes plantes. Derrière, vous trouverez encore quelques munitions et d'autres fruits. Longez ensuite le château, passez







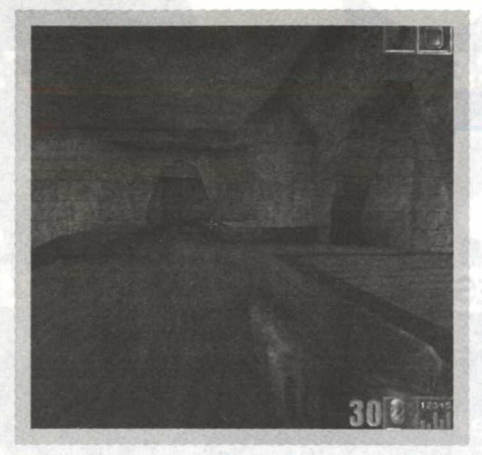






devant l'entrée et continuez plus loin. Tuez le "skaarj" qui crucifiait les "nalis". Récupérez une "Assault Vest" et notez qu'il existe un passage un peu plus loin. Vous y reviendrez tout à l'heure... Entrez maintenant dans le château par la porte principale. Il y a deux portes : prenez n'importe laquelle. Sous les escaliers, vous trouverez quelques bonus. Grimpez lesdits escaliers. Là-haut, vous devrez tuer deux ennemis. À leur mort, les deux portes jusqu'à présent fermées se déverrouilleront. Prenez n'importe laquelle (c'est un couloir circulaire). Ramassez tous les bonus. Attention, deux monstres vont vouloir vous faire votre fête. Apprenez-leur à vivre mais économisez vos "Eightballs" pour la fin du niveau. Ressortez du château, allez à l'endroit où les deux "nalis" sont crucifiés et engouffrez-vous dans le passage du fond. Prenez la "flashlight", à côté du corps du "nali", et utilisez le "Dispersion Pistol" sur le mur qui est un peu ébréché. Descendez (utilisez votre lampe de poche) et au croisement, dirigez-vous vers la droite. Ouvrez la deuxième porte à droite. Actionnez les deux leviers et tirez sur les tonneaux pour obtenir des munitions. Prenez tout de même le soin de tuer le "skaarj" avant. Sortez par la porte qui se trouve en face des leviers, puis détruisez les caisses pour dénicher d'autres





bonus. Revenez dans la salle des leviers, sortez, tournez à gauche, avancez, puis ouvrez la première porte à gauche. Tuez le monstre. Ne touchez pas aux leviers car ils précipitent les cages dans la lave. Sortez de la pièce et dirigez-vous vers la gauche, puis tournez deux fois à droite. Vous vous trouvez dans une cellule où un "nali" se fait attaquer par un tentacule. Ressortez et allez vers la droite. De chaque côté du couloir, il y a des cellules ouvertes. Visitez-les pour ramasser des trucs. Sortez et continuez votre chemin : avancez jusqu'au bout du couloir, tournez à droite et prenez la deuxième passage situé à droite. Continuez et allez dans le deuxième cellule de gauche pour trouver une "Shield Belt". Dans la cellule d'en face, vous trouverez des bandages. En sortant de la cellule, allez à gauche jusqu'au bout du couloir, tournez à gauche, puis engouffrez-vous dans la première porte, à droite. Grimpez les escaliers, puis suivez le couloir. Au bout, appuyez sur l'interrupteur et montez dans la nacelle. Sortez dans le couloir, faites-en le tour pour ramasser d'éventuels bonus, puis allez dans le passage qui vous mènera dans l'arène. Vous allez bientôt combattre votre premier boss. Il est costaud et parfois un seul de ses projectiles vous tue net... Il faut profiter du terrain. Au centre, un pilier central peut vous protéger de ses projectiles. Straffez tout autour, de façon que le pilier soit toujours situé entre le monstre et vous. De temps en temps, déportez-vous pour lui balancer un missile. Il faudra toujours tirer avec un "Eightball Gun" (touche 5). Vous en trouverez un à votre sortie du tunnel et tout au long de ce niveau, vous aurez pu faire le plein de ce type de munitions. Bon courage car ce boss n'est pas facile, mais en suivant ces conseils, vous y arriverez sans aucun problème et sans perdre le moindre point de vie (de toute façon, c'est par paquets de cinquante que vous perdrez des points de vie face à ce monstre, si vous merdez !). Lorsque vous vous en serez débarrassé, vous aurez accès à un nouveau passage. Entrez-y (prenez quand même les bonus éparpillés dans les ouvertures). Vous trouverez des tonneaux contenant de l'énergie. La fin de niveau se trouve derrière une porte, en bas des escaliers. On l'ouvre grâce à un bouton placé juste en face. Actionnez-le et quittez ce satané niveau...

## NIVEAU 9

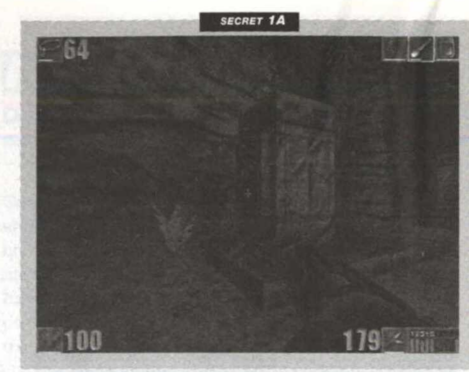
### HAROBED VILLAGE

**Pour y accéder directement : OPEN HAROBED**

Ce niveau se révèle très simple et pas très vaste. On peut même le terminer en moins d'une minute, montre en main ! Mais on passe dans ce cas à côté de beaucoup de bonus... Et surtout, on loupe une arme des plus intéressantes.

Commencez par avancer dans le couloir, jusqu'à la sortie. Vous trouverez des fruits un peu partout, sur le côté gauche de la sortie du tunnel notamment. Allez vers le village. Commencez par visiter la maison située le plus à droite. Sur la table, vous trouverez une lampe qui vous permettra de visiter les greniers — si sombres... Dans chaque maison, vous pourrez lire des documents avec votre "translator", casser des tonneaux ou des vases pour récupérer des bonus. Dans cette demeure, vous trouverez un "Eightball Gun". Visitez le grenier et sortez. Sortez et entrez dans la deuxième maison. Prenez toutes les munitions et visitez le grenier. Au niveau Difficile, il y aura un ennemi dans cette maison. Sortez et approchez-vous du puits. Tirez sur le tonneau pour prendre des munitions. Dans la baraque située à gauche du puits, vous trouverez un "nali" en train de prier. Tirez sur les tonneaux qui sont placés derrière lui. Au grenier, vous découvrirez des munitions. Visitez la dernière bâtisse, dans laquelle vous trouverez un ennemi (en mode Difficile). Maintenant, faites le tour de toutes les maisons pour ramasser quelques bonus supplémentaires. Dirigez-vous ensuite vers l'église, mais n'y entrez pas. Allez vers la droite : vous tomberez sur un cimetière. Ramassez les nombreux bonus et allez vers le fond. Derrière la dernière tombe de droite, il y a un bouton qui ouvrira un passage dans la tombe d'à côté. Descendez **(S1)**. Vous arriverez bientôt dans une grotte renfermant de multiples bonus. Regardez bien le plafond et tirez sur les tentacules, de loin. Traversez la salle entièrement et pénétrez dans un étroit couloir. Vous devriez encore vous retrouver devant un petit bassin, dans lequel il faudra plonger. Vers la droite, un passage : allez-y ! Au bout de celui-ci, vous trouverez un "Super Health Pack". Revenez dans l'autre grotte et tuez le monstre qui se dirigera vers vous. Cette fois-ci, revenez vers l'église et entrez dedans. Brisez tous les pots. Prenez les bonus. Dirigez-vous vers le seul "nali" vivant. Derrière l'autel, il y a une armure. Le "nali" vous conduira à un passage secret. Entrez **(S2)**, tournez-vous vers la droite et montez les escaliers. Suivez le passage. Vous devrez effectuer un petit saut pour atteindre le chœur. Traversez-le

SECRET 1A



SECRET 1B



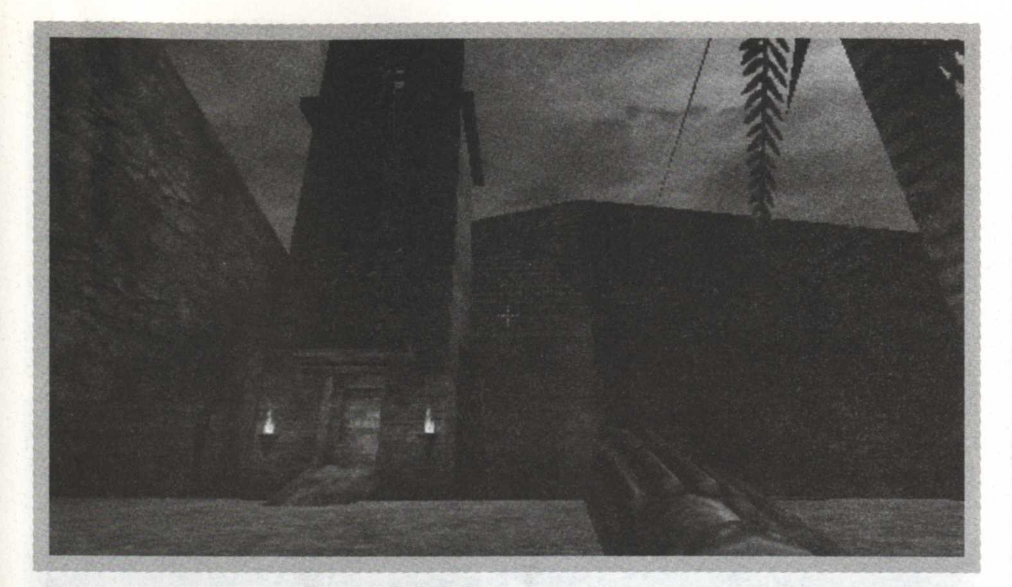
SECRET 1C





SECRET 2

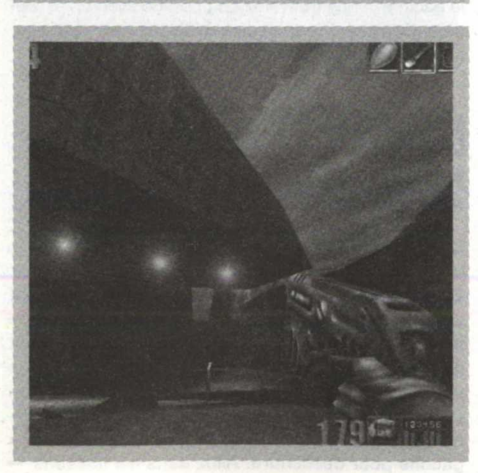













et prenez à gauche. Vous accéderez ainsi à un élévateur, utilisez-le. Vous dégotterez alors votre sixième arme, le "Flake Cannon". Appuyez sur l'interrupteur pour redescendre. Voilà, il ne vous reste plus qu'à sortir de l'église, puis du village. Dirigez-vous vers la gauche et sautez de pont en poutre, de poutre en ponton... Le dernier saut se révèle assez difficile. Au dernier moment, orientez-vous vers la gauche. Au fond, tournez à droite et tuez le dernier ennemi. Ouvrez les portes pour atteindre le niveau suivant. Vous auriez pu zapper le passage du village mais le nombre de bonus récoltés en vaut la chandelle...

## NIVEAU 10

### TERRANIUX UNDERGROUND

**Pour y accéder directement :**
**OPEN TERRALIFT**

Ouvrez la porte et allez vers la droite pour prendre du matos. Faites le tour de la pièce pour récupérer des munitions. Allez ensuite appuyer sur le bouton rose, à gauche des caisses baignant dans une lumière verte. Un ascenseur viendra, avec un monstre assez costaud. Tuez-le. La porte à gauche de l'ascenseur n'est plus verrouillée. Entrez-y. Vous aurez accès à une salle abritant deux monstres qu'il vous faut bien entendu terrasser. Dans cette pièce, vous trouverez deux interrupteurs roses. Appuyez dessus, ils vont devenir bleus. Revenez ensuite à la salle de l'ascenseur et montez dessus. Un monstre vous attendra à gauche, tuez-le rapidement. En contrebas, il y a deux créatures. Abattez-les tranquillement (elles n'ont peut-être pas détecté votre présence). Lorsque vous en aurez fini avec elles, engagez-vous dans le couloir de gauche, où vous devrez encore affronter trois monstres. Restez tout le temps sur le pont, sans tomber dans l'eau verte. Les créatures se trouvent sur ce chemin. Il se peut que l'un d'entre elles nage... Dans ce cas-là, plongez : l'eau ne vous causera pas de blessures, malgré sa couleur peu engageante. Continuez votre petit bonhomme de chemin pour arriver dans une salle au parquet brillant (sous 3Dfx, bien sûr !). On y voit aussi une sorte de banderole rouge qui défile. Si vous avez tué tous les ennemis, la porte au tag violet sera déverrouillée. Entrez et allez appuyer sur le bouton qui se trouve au fond de la salle.

## NIVEAU 11

### TERRANIUX

**Pour y accéder directement :**
**OPEN TERRANIUX**

Faites demi-tour et entrez dans la salle que vous venez de quitter (si vous venez du niveau 10, bien sûr). Quelle surprise ! Vous avez fait une énorme vidange... Sautez dans le trou qui s'ouvre devant vous et empruntez un des deux sas. Passez par le couloir d'en face et sautez de nouveau. Vers la gauche, vous verrez un sas fermé, que vous pourrez ouvrir en vous approchant. Toujours vers la gauche, un monstre surgira : abattez-le. Empruntez ensuite le couloir de gauche. Ça monte... pour redescendre presque aussitôt. Continuez à avancer : ça remonte, ça redescend, deux fois... Bientôt, vous verrez un autre monstre. Tuez-le à distance et allez ramasser la lampe. Là, tournez à gauche. La pièce dans laquelle vous arriverez contient normalement un






baril, situé sur votre droite. Passez par la gauche en ramassant les différents bonus. Vous découvrirez ensuite un tunnel derrière lequel il y aura une plate-forme. Montez dessus et tuez les gardes du niveau supérieur. Une fois en haut, actionnez l'interrupteur et montez sur la poutre pour récupérer des bonus. Tournez-vous et allez vers la gauche de la pièce pour trouver encore de nombreux bonus. De l'autre côté de la pièce, il y a aussi d'autres bonus. Quittez la pièce par l'escalier. En sortant, vous pourrez dénicher des bonus à gauche de la porte. Allez vers la droite. Vous tomberez bien vite sur une salle, vers la droite, agencée à peu près de la même façon que la précédente. Vous trouverez des bonus à des endroits identiques et il faudra pousser l'interrupteur.

**Une architecture laborieuse**

Sortez par la porte à côté de laquelle on trouve une ceinture de protection. Vers la droite, vous verrez une grille posée sur l'eau verte. Montez dessus par la gauche : c'est un ascenseur. En haut, tournez-vous vers la gauche et montez sur la poutre (sautez à partir du renfoncement situé derrière l'ascenseur, pas facile !). Avancez au bout de la poutre. Vous pourrez sauter sur les rebords de colonne **(S1)** et trouverez des munitions. Il ne vous reste plus qu'à plonger dans l'eau. Retournez sur la plate-forme et revenez dans la salle de la ceinture de protection. Dirigez-vous vers la porte d'en face, celle qui se trouve aussi derrière un mur. Vous découvrirez un autre élévateur (qui ne fonctionne pas). C'est lui votre principal problème pour le moment... Revenez sur vos pas et sortez de la pièce en empruntant l'escalier de droite. Tournez vers la droite et entrez dans la prochaine salle, située à droite. Attention, les ennemis sont toujours aussi coriaces et vous devriez commencer à sentir l'effet de ces incessantes bastons. Heureusement, la poutre vous mènera à un "Super Health Pack". Actionnez l'interrupteur. Maintenant, tournez-vous face à l'entrée mais sortez par la porte de gauche. Vous reviendrez voir l'ascenseur qui était inutilisable tout à l'heure. Maintenant, il est en état de marche. Montez. Attention, il se peut qu'un garde traîne dans les parages, vous attendant en haut. Dirigez-vous vers la droite (l'espèce de console se trouve sur le mur de droite).

SECRET 1A




SECRET 1B







**Garden-party**

Dans tous les jardins, vous pourrez récupérer des fruits. Allez au fond du jardin. Hormis le couloir d'où vous venez, il existe deux directions possibles : celle de gauche et celle de droite. Allez à gauche. Vous découvrirez un couloir, à gauche, et une porte s'ouvrant en hauteur, à droite. Vous accédez à cette pièce par une plate-forme, sur laquelle il vous faut monter. Là, dirigez-vous vers la porte de gauche, où le comité d'accueil vous attend. Et au centre de la pièce, il y a une veste. Cette salle possède d'ailleurs deux niveaux de hauteur. Laissez-vous tomber pour faire le plein de bonus. Vous remarquerez aussi plusieurs plates-formes. L'une d'entre elles (marquée d'un symbole rose) est un ascenseur. Prenez-le mais ne descendez pas tout de suite quand il vous aura amené à l'étage supérieur. En effet, il va encore plus haut... Allez tout en haut : un garde vous attend. Mais vous trouverez aussi un "Power Up" pour votre "Dispersion Pistol". Un bien bel add-on ! Visitez les quatre côtés de l'endroit, véritable caverne d'Ali Baba, pour faire le plein de munitions et de bonus en tout genre. Un des couloirs est illuminé au moyen de néons (contrairement aux autres, éclairés par des ampoules). Tout au bout, vous remarquerez une porte pouvant s'ouvrir. Elle vous mène à une terrasse, sur laquelle vous vous laissez tomber. Bien entendu, un garde vous attend... Comme tout à l'heure, rendez-vous au fond du jardin, empruntez le passage de gauche, montez sur la plate-forme (il y a deux caisses) et allez à droite. À cette intersection, vous devrez aller à gauche. Récupérez quelques munitions, allez à gauche, puis quand vous approcherez du jardin, longez le mur de droite. Rassurez-vous, ce passage très pénible à lire (et à écrire) se termine... Vous trouverez bientôt un bouton : appuyez dessus et montez sur la plate-forme. Tuez le garde et ramassez les bonus. Dans cette salle, vous trouverez une porte verrouillée. Il faut y actionner des interrupteurs. Plongez ensuite dans le liquide. Vers la droite, un cul-de-sac. En face (il vous faudra nager assez lontemps), vous trouverez des munitions pour une arme que vous ne possédez pas encore ! Revenez sur vos brasses et là, tournez à gauche (vous pouvez aller à droite mais ce sera beaucoup de déplacements pour des bonus finalement assez rares). Attention, ça tourne dans tous les sens, on a l'impression d'être dans un alambic. Au bout de ce chemin, vous arrivez dans une salle bien gardée par deux ennemis. Vous y trouverez une nouvelle arme, le "Ges Biorifle". Appuyez sur les deux interrupteurs. Sortez par la porte et avancez tout droit, jusqu'à ce que vous arriviez dans une salle contenant deux barils. Tournez à gauche et une fois arrivé dans la salle que vous connaissez bien, prenez à droite et reprenez l'ascenseur. Il faut que vous refassiez le chemin accompli tout à l'heure, de façon à vous retrouver devant la porte qui était fermée. Je vous rassure, on s'y retrouve très bien. Sinon, reprenez la solution ! Quand vous aurez franchi cette salle, dirigez-vous vers la gauche : vous trouverez un passage avec un ascenseur. Empruntez-le et en bas, avancez dans ledit passage. Soufflez enfin car c'est fini...



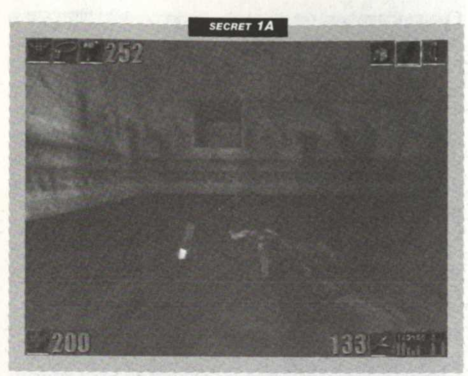
## NIVEAU 12

### NOORK'S ELBOW

**Pour y accéder directement : OPEN NOORK**

Celui-là, je vous rassure tout de suite, est tout le contraire du 11 ! En ligne droite... Avancez vers la porte. Sur votre droite, il y a un garde. Tuez-le. Ses potes vont arriver mais vous avez une supériorité du fait de votre position. Ils doivent marcher sur un couloir très étroit pour arriver jusqu'à vous. C'est du pain bénit dans votre situation ! Vous pouvez les faire reculer sans bouger ou mieux, les faire tomber. Ils peuvent même mourir en chutant. Attendez qu'ils aient tous passé l'arme à gauche pour descendre. Allez dans les maisons —

SECRET 1A

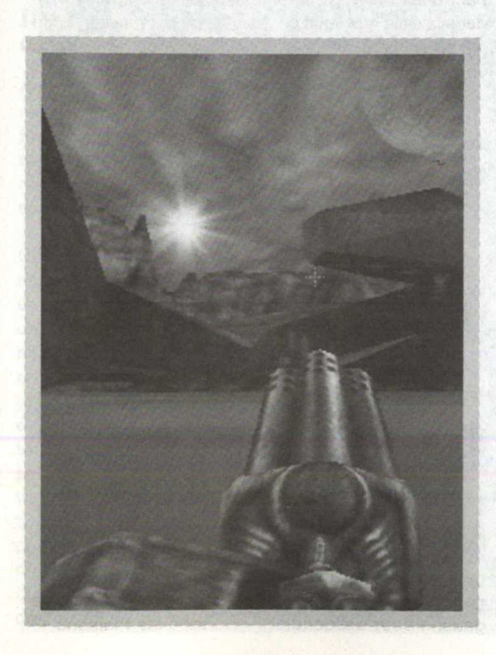



SECRET 1B




celle de gauche d'abord. Vous y trouverez un nombre incalculable de bonus et ne serez attaqué que par une mouche... Toutefois, avant de pénétrer dans la bicoque, lancez un "flare". Visitez ensuite l'autre maison dans les mêmes conditions. Ensuite, avancez encore plus loin et marchez pendant longtemps. Vous trouverez une sorte de temple. Plongez d'abord dans l'eau et entrez par le bassin de gauche. Nagez vers l'extrême gauche et vous découvrirez un cadavre. Lancez un ou deux "flares" pour éclairer l'ensemble. Vous distinguerez une ouverture vers la droite. Allez-y, avancez dans le couloir, puis remontez à la surface. Vous aurez alors accès à une cachette pleine d'armes et de munitions **(S1)**. Revenez sur vos pas, sortez du bassin et allez devant le pont-levis, qui s'abaissera. Passez, faites exploser les tonneaux et entrez par le passage qui se trouve à droite de l'immense porte. Avancez et c'est déjà fini...





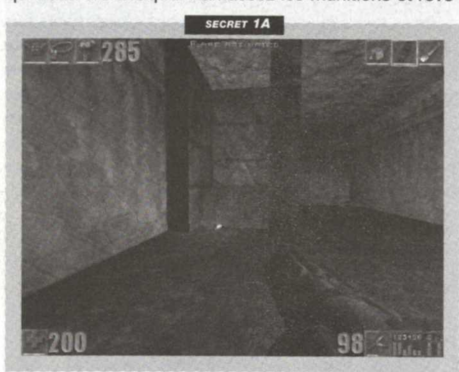
# NIVEAU 13

## TEMPLE OF VANDORA

**Pour y accéder directement : OPEN RUINS**

Grimpez les escaliers, puis tournez à gauche. La porte est fermée mais un "Eightball Gun" et des munitions pour cette arme sont disposés de chaque côté de ladite porte. Faites demi-tour et allez tout droit. Dès que vous serez entré dans la salle à la fontaine, les issues vont se fermer et vous serez attaqué (par voie aérienne aussi). Une fois que vous aurez fait le nécessaire, les portes s'ouvriront. Retournez sur vos pas. Tout de suite à gauche après la sortie, dans un coin sombre, vous pourrez voir un petit escalier. Montez et atteignez les remparts **(S1)** sur lesquels se trouvaient les créatures qui vous ont attaqué. Ramassez les munitions et reve-

SECRET 1A




SECRET 1B




nez sur vos pas. Retournez vers le puits et cette fois, dirigez-vous vers l'autre porte. À droite, vous serez attaqué par un monstre. Allez dans le couloir de droite. Ramassez les quelques bonus qui traînent sur votre chemin. Vous croiserez un "nali" qui vous invitera à le suivre. Acceptez mais dépassez-le, sinon vous seriez attaqué et le "nali" pourrait prendre un coup. Quand vous aurez vaincu, suivez votre ami, qui vous ouvrira une porte secrète **(S2)**. Vous trouverez un "Super Health Pack". Revenez sur vos pas, jusqu'à la fontaine où vous avez rencontré le "nali". Plongez. L'eau est infestée de poissons vous cherchant des noises !

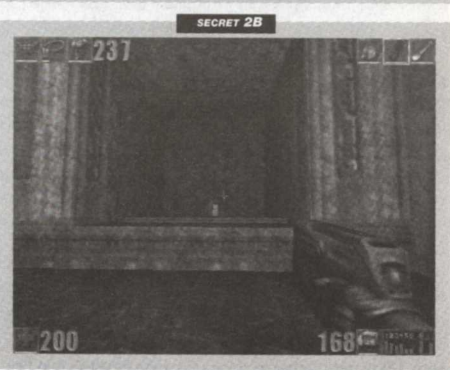
### La soupe du pêcheur

Une fois que vous serez débarrassé des poissons, remontez prendre votre souffle et plongez de nouveau pour vous engager dans le tunnel, au fond du bassin. Vers la droite, vous trouverez un embranchement qui vous conduira dans une chambre secrète **(S3)**, contenant quelques bonus (notamment un nouvel upgrade pour votre pistolet, qui devient décidément très impressionnant). Revenez au bassin. Engagez-vous dans le couloir où vous avez suivi le "nali". Allez à gauche et continuez. Derrière l'autel, vous verrez quelques bonus. Un "skarrj" attaquera. Soyez vif ! Avancez jusqu'au mur que vous a révélé le "nali", au deuxième passage secret. À partir de là, prenez à gauche et continuez jusqu'au moment où vous distinguerez une porte entrouverte, à droite. Entrez. Faites la soupe du chasseur car c'est une très bonne pièce pour faire le plein de munitions. Sortez et descendez les escaliers. En mode Difficile, vous serez attaqué par un "skarrj". Entrez dans la première salle qui se trouve sur votre gauche. Vous y trouverez une armure. Sortez et prenez à gauche. Descendez les escaliers, tournez-vous vers la gauche et montez les escaliers situés vers la droite. Un monstre ne vous attend pas ! Abattez-le par-derrière, redescendez et cette fois-ci, prenez à droite. Grimpez dans la barque. Lors de la traversée, vous serez attaqué

SECRET 2A

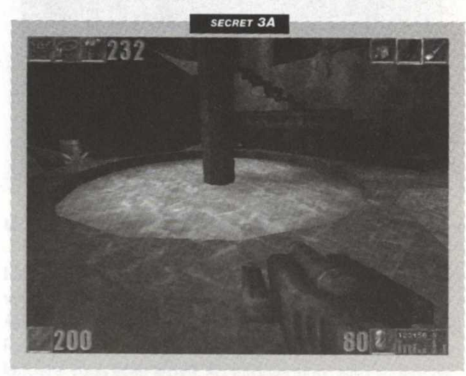



SECRET 2B




par de nouvelles créatures. Je vous conseille de faire une sauvegarde. Si vous tombiez à l'eau, vous auriez du mal à retrouver le chemin, d'autant que pas mal de poissons pénibles grouillent là-dessous. Une fois arrivé, sautez sur le ponton. Entrez dans la salle qui se trouve en face du pont et allez actionner l'interrupteur. Bien entendu, vous serez attaqué. Les grilles de la salle située après le pont se baissent lorsque vous appuyez sur le bouton. Franchissez donc le pont. Vous êtes attendu : tirez ! En face de vous,

SECRET 3A




SECRET 3B









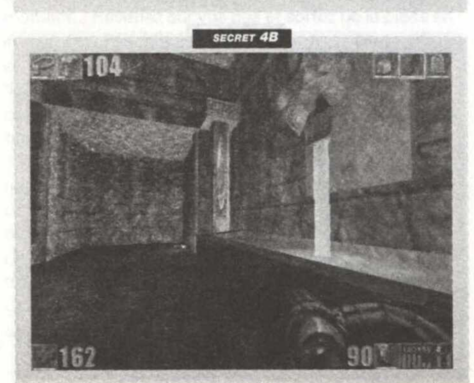
vous pouvez constater qu'un bouton est posé sur le sol. Marchez dessus et la flamme s'allume. Revenez dans la salle de l'interrupteur et gravissez la pente de gauche, puis ouvrez la porte qui se trouve en face de vous. Après avoir tué le "skarrj", prenez tous les médicaments. Sortez et tournez à gauche. Vous tomberez de nouveau sur une porte, à votre gauche. Ouvrez, tuez, pillez... Sortez de cette salle, redescendez les escaliers et revenez vers le pont. Ne le prenez pas mais suivez le chemin situé vers la gauche.. Vous devriez arriver à l'embarcadère. Grimpez les escaliers situés sur votre gauche, tournez encore à gauche et reprenez des escaliers. En face de vous, vous devriez trouver une porte. Empruntez le passage. Vous tombez légèrement. Tournez-vous. Vous devriez apercevoir une chambre dans laquelle on peut dégotter une ceinture de protection (dans le coffre). En mode Difficile, un monstre vous ennuiera quelque peu. Sortez et remontez par les escaliers de droite. Tournez à gauche et avancez. Tuez le streum et montez les escaliers. Vous traverserez un pont, puis gravirez une nouvelle série d'escaliers. Vous déboucherez dans une salle éclairée à la bougie, puis trouverez une nouvelle série d'escaliers. Ne la prenez pas et engouffrez-vous dans le passage d'en face. Un monstre vous attend : refroidissez-le. En avançant, vous verrez une gargouille, au-dessus d'une sorte d'abreuvoir...

**Un regard pénétrant**

Lancez un "flare" dans l'eau. Un pan du mur de gauche s'ouvrira **(S4)** et vous pourrez récupérer l'option "Invisibility". Sortez et grimpez les escaliers de droite. Continuez votre chemin ; vous passerez au-dessus d'une salle que vous connaissez, celle de l'autel. Allez dans la salle suivante, la petite cour avec la fontaine ! Là, deux streums vont arriver. Apprenez-leur le sens du mot "échec" ! Ramassez les bonus et dirigez-vous vers la gauche, comme tout à l'heure. Mais au bout du couloir, cette fois, tournez à droite. La herse est levée. Avancez. Vous sortez du temple. Un "skaarj" sera présent au rendez-vous : butez-le. Avancez et vous devriez voir un étang, en tournant vers la droite. Vous pourrez ramasser quelques fruits. Suivez ensuite le chemin naturel créé par des rochers. Entrez dans le nouveau temple. Ramassez tous les bonus possibles car vous allez en avoir besoin. Dans le couloir, avancez vers la gauche. Vous rencontrerez un garde, qu'il faut tuer... Continuez. Il va falloir affronter de nouveau un boss — un véritable titan ! Au moment où vous franchirez la porte pour approcher de l'arène, la porte se fermera. Là, vous n'avez pas de pilier pour vous protéger... Juste un petit pan de mur (qui ne vous abrite pas complètement, d'ailleurs : des débris peuvent vous retomber sur le tête). Je vous conseille d'utiliser votre "Eightball Gun", arme numéro 5. Si vous la possédez, n'utilisez pas votre "Invisibility". La méthode est la suivante : tirez un ou deux coups, puis cachez-vous derrière le mur. Bonne chance...

SECRET 4A

SECRET 4B




## NIVEAU 14

### THE TRENCH

**Pour y accéder directement : OPEN TRENCH**

Ce niveau sera considéré par certains d'entre vous comme le plus simple du jeu, par les autres comme le plus compliqué. Ceux qui entrent dans la première catégorie possèdent l'Invisibility, les autres, non... Pour mémoire, je rappelle que l'on trouve un tel item dans le niveau précédent. Lorsque vous serez dans votre nid d'aigle, utilisez l'objet "Invisibility". Sautez sur la plateforme et courez le plus vite possible vers la gauche, en direction du vaisseau. Un ascenseur apparaîtra : prenez-le mais n'attendez le moment où vous atteindrez le plafond, vous seriez écrabouillé. Sautez dès que vous verrez l'intérieur du vaisseau. Allez au pied du robot et grimpez sur le petit élévateur. Approchez-vous ensuite du panneau qui se trouve à côté. Vous devriez entendre un message. Allez ensuite sur l'élévateur situé près du baril et de la caisse. Un autre élévateur se dirigera alors vers vous. Lorsque vous serez à côté, grimpez dessus. Et quand vous serez à proximité du couloir, allez aussi dessus. Avancez et passez la porte. Si vous n'aviez pas l'invisibilité, armez-vous et descendez de la montagne sans attendre que le titan s'approche (en mode Difficile, il y aura DEUX titans). Faites comme d'habitude. Cachez-vous derrière une roche ou un débris de vaisseau et tirez avec votre arme 5. Vous pourrez récupérer des munitions sur le terrain. La suite se déroule de la même façon : il faut rejoindre le vaisseau spatial.

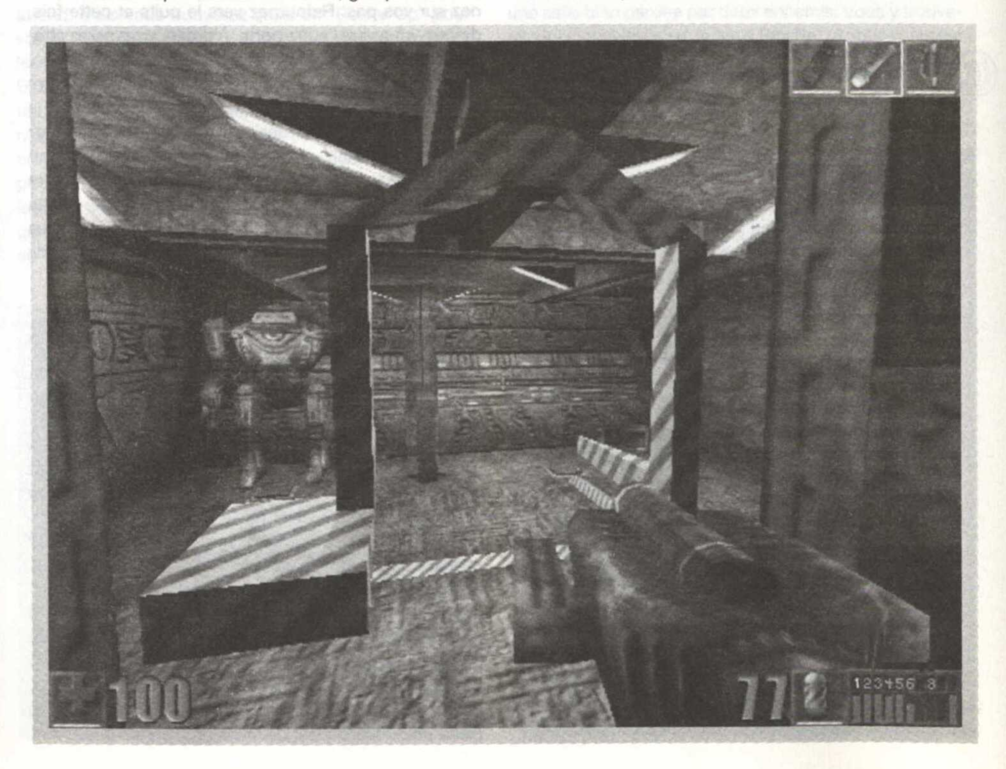
## NIVEAU 15

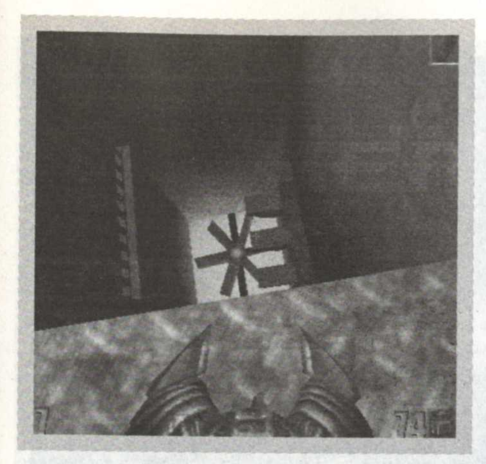
### ISV-KRAN DECK 4

**Pour y accéder directement : OPEN ISVKRAN4**




Avancez jusqu'à la porte pour l'ouvrir. Ramassez tous les bonus en sautant de l'allée centrale sur les caisses. À partir des caisses, il faut aussi aller prendre le "Toxin Suit". Allez ensuite vers le panneau de contrôle qui se trouve en face de l'entrée. Cela fera venir un ascenseur derrière vous ; grimpez rapidement dessus. En haut, une alarme va se déclencher. Dirigez-vous vers la droite et éliminez tous les "skaarjs". Attendez-les patiemment. Lorsque vous en aurez fini, une grille au sol va s'ouvrir. Au fond, il y a un ventilateur : attention, le toucher vous conduira à une mort certaine. Mais vous pouvez vous raccrocher à certaines aspérités. Sauvegardez. Sautez dessus. Vous trouverez une nouvelle arme, cette fois-ci tranchante. Vous arriverez à un ascenseur qui vous mènera dans un autre conduit. Au





passage, vous pourrez ramasser des munitions pour votre nouvelle arme. Avancez. Quand vous aurez le choix, tournez à gauche, avancez, marchez sur les poutres, puis empruntez le passage de gauche. Vous vous retrouverez tout en haut d'une haute pièce. Sauvegardez. Il faut sauter et retomber sur le pont. Allez appuyer sur la commande. Plongez dans l'eau (votre "Toxin Suit" devrait vous protéger). Tirez sur les deux caisses et ramassez les bonus. Remontez par la plate-forme. Sortez de cette pièce en empruntant une des deux grilles. Vous voici de retour au début du niveau. Reprenez l'ascenseur et explorez à fond le couloir de droite. Vous aurez accès à une salle qui était fermée tout à l'heure. Franchissez les rayures jaunes et grises. En mode Difficile, un monstre vous foncera dessus vers la gauche. Après la deuxième série de rayures jaunes sur le sol, prenez immédiatement à gauche. Vous pourrez alors appuyer sur un bouton qui fera venir un ascenseur. Montez et tuez le "skaarj" qui ne faisait pas attention à vous. Approchez-vous de la console qu'il surveillait. Redescendez par l'ascenseur. Avancez tout droit, tournez à droite ; en mode Difficile, tuez le monstre. Et avancez encore, de manière à entrer dans le couloir baignant dans une lumière rouge. Vous y récupérerez sans peine de nombreux bonus. Ressortez et grimpez sur la plate-forme inclinée pour vous rendre à l'étage supérieur. De nombreux objets vous attendent, mais des "skaarjs" aussi, qui arriveront les uns après les autres. Actionnez le panneau de contrôle. Redescendez, allez vers la gauche et entrez dans le passage. Ouvrez la porte en appuyant sur l'interrupteur. Et continuez à avancer...

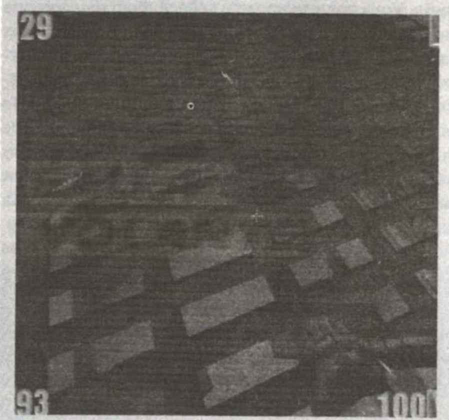
## NIVEAU 16

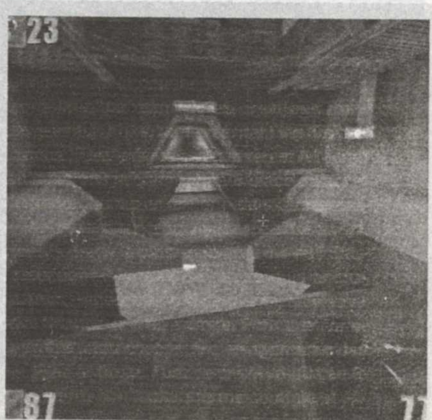
### ISV-KRAN DECKS 3 AND 2

**Pour y accéder directement : OPEN ISVKRAN32**

Actionnez l'interrupteur pour ouvrir la porte. Tuez le monstre. Avancez tout droit et appuyez sur le bouton. Sur votre droite, vous verrez un interrupteur placé sur un pilier. L'actionner fait descendre un ascenseur. Prenez-le. Occupez-vous vite du streum qui vous attend en haut. Franchissez la porte et avancez... Détruisez les caisses que vous trouverez pour récupérer des bonus. Continuez jusqu'au bout et approchez-vous de la console. La porte rouge s'ouvrira. Sautez pour vous y engouffrer. En détruisant les caisses, vous trouverez des bottes et de l'énergie. Montez sur l'ascenseur (derrière un des piliers) et appuyez sur le bouton. Je vous conseille de faire une sauvegarde parce que ça va être un peu chaud... Plusieurs streums vont vous tomber dessus les uns après les autres. Lorsque vous les aurez tous tués, vous aurez accès à cinq passages (des petits). Approchez-vous de toutes les consoles et vous trouverez pas mal de bonus (de l'énergie, des munitions et surtout un "Super Health Pack"). Pensez à prendre l'énergie avant le "SHP" (oui, j'abrège, j'économise un maximum de caractères comme ça...) pour que le total de vos points de vie atteigne presque deux cents. Longez le plateau sur lequel vous vous trouvez.





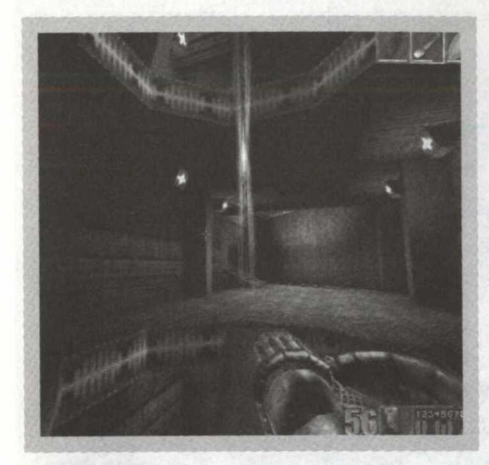


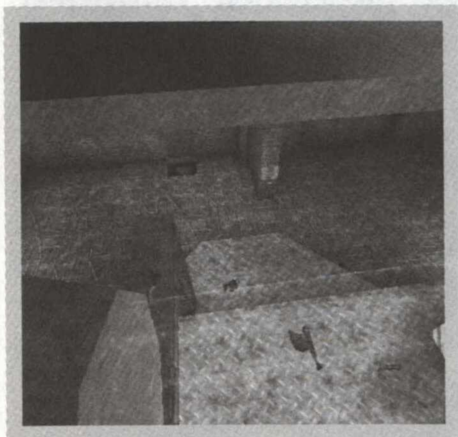
Vous verrez une caisse. Sauvegardez — on ne sait jamais ! — et sautez dans sa direction. Détruisez-la et récupérez une ceinture. Utilisez vos boots pour amortir la chute ou sautez sur la plate-forme située au-dessus de la console. Une fois en bas, approchez-vous-en ; la porte s'ouvrira et vous pourrez sortir. Revenez à l'ascenseur de la salle suivante et empruntez-le. Refaites le même chemin que tout à l'heure, mais au lieu d'aller à la console, ouvrez la porte qui se trouve à gauche en appuyant sur l'interrupteur. Entrez et tuez le monstre. Attention, il y en a un autre un peu plus loin... Avancez et tournez à droite, de façon à entrer dans le Cooling System Control. Pour cela, appuyez sur l'interrupteur. Vous verrez un "skaarj" allongé : il n'est pas mort ! Tirez dessus. Avancez et tournez à droite. À côté du cadavre, une arme. Servez-vous ! Allez tout au fond de la pièce, vers la droite. Vous découvrirez sans difficulté un interrupteur, qui vous permettra d'ouvrir une porte. Tuez le monstre se trouvant dans cette pièce. Approchez-vous de la console et sortez. Rendez-vous dans la pièce qui se trouve juste en face de celle d'où vous sortez. On l'ouvre aussi grâce à un interrupteur.

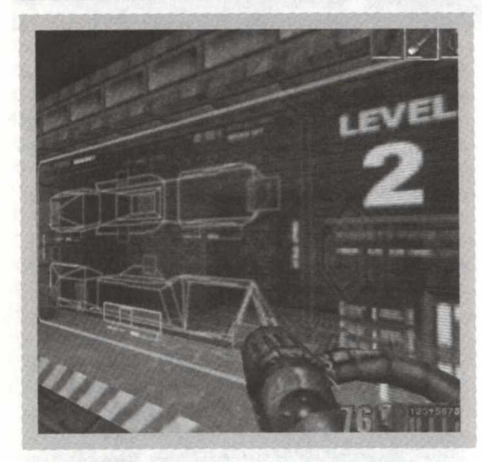
**Un maillot de bain sophistiqué**

Là aussi, vous devrez tuer un ennemi. Mais cette fois, vous trouverez un "Toxin Suit" au fond de la pièce. Approchez-vous de la console et sortez par la droite. Retournez sur vos pas et passez donc la porte par laquelle vous êtes arrivé. À l'intersection, allez à gauche, enfoncez le bouton et sortez. Allez tout droit jusqu'à la porte "Containement Field Generator". Entrez. Allez à la console, puis retournez-vous et attention à l'eau verte (ça bouffe des points de vie). Foncez vers la porte d'en face. Il y a un garde vers la gauche, tuez-le et fouillez la pièce. Allez près des consoles. Vers la gauche de la salle (par rapport à l'entrée de la pièce), vous trouverez une sortie. Pour ouvrir la porte, appuyez bien sur l'interrupteur. Vous vous retrouverez sur un ascenseur desservant trois étages. Vous êtes au plus haut. Descendez d'un étage seulement, pour aboutir dans un couloir rouge. Allez tout au bout du couloir, traversez même la salle aux deux générateurs en passant sur des sortes de réservoirs, du côté droite ou gauche. Et reprenez le deuxième couloir rouge. Tournez à droite. Vous allez arriver devant une







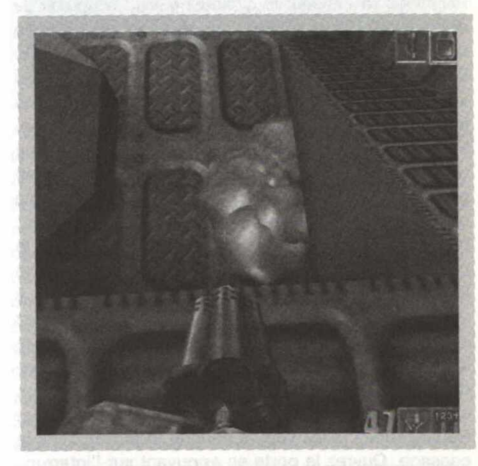



colonne d'énergie. Allez appuyer sur l'interrupteur placé derrière cette colonne, qui aura disparu quand vous vous retournerez, ne laissant qu'un mince filet d'énergie. Tirez dessus et un tremblement de terre aux faibles répercussions se produira. Retournez sur vos pas mais n'allez pas dans le couloir rouge et continuez tout droit. Vous verrez encore une colonne d'énergie. Procédez de la même façon. Retournez à l'entrée du couloir et laissez-vous tomber jusqu'au rez-de-chaussée. Tuez le streum et laissez-vous tomber dans l'eau toxique. Allez rapidement sur la plate-forme où se trouve un monstre. Rendez-vous près des cadavres pour vous approcher de la console. Longez le passage du fond pour ne pas marcher dans cette eau et atteignez l'ascenseur. Récupérez l'armure, tournez à gauche, avancez et dirigez-vous vers le passage de droite. Vous trouverez quatre potions énergétiques. Laissez-vous tomber au niveau inférieur pour vous retrouver devant le couloir rouge...

**Ça brûle !**

Progressez et laissez-vous tomber dans la salle aux générateurs (ils produisent un faisceau laser bleu). Avancez jusqu'au bout. Prenez les munitions et appelez l'ascenseur. Montez tout en haut, ouvrez la porte, avancez jusqu'au milieu de la salle et tournez à droite. Traversez de nouveau la petite étendue d'eau corrosive et tournez à droite. Passez maintenant par la porte de gauche. Légèrement à droite de l'entrée, vous trouverez un ascenseur appelé "Engine Power Core Control". Prenez-le. En haut, vous devrez encore tuer. Approchez de la console et vous trouverez des munitions. Parcourez la salle et tuez tout le monde. Allez auprès de toutes les consoles. Au fond de la salle, vous trouverez un interrupteur sur lequel il faut appuyer pour prendre l'ascenseur. Montez et avancez dans le couloir. Vous aurez encore affaire à un monstre. Approchez des deux consoles de la salle suivante. Retournez à l'ascenseur. Un champ électromagnétique s'est créé en bas. Laissez-vous tomber (ne touchez pas le champ de force !!) et dirigez-vous vers le fond de la salle pour ouvrir une porte (assez proche de l'entrée que vous avez utilisée tout à l'heure). Allez appuyer sur le bouton du fond de la salle et prenez l'élévateur. Avancez, emparez-vous des munitions qui s'y trouvent et avancez jusqu'à la caisse. Tirez dessus pour obtenir des munitions. Continuez la route. Vous arrivez dans une salle abritant deux grands robots. Approchez-vous de toutes les consoles, puis faites demi-tour après avoir pris de l'énergie. Retournez sur vos pas, jusqu'à ce que vous sortiez par l'ascenseur "Engine Power Core Control". Tournez à droite et prenez la première à droite, un couloir rouge. Vous arriverez à la porte du "Cooling System Control". N'y allez pas et prenez la petite porte à gauche qui s'ouvre sans l'aide d'un interrupteur. Allez vers la gauche, à la jonction, et entrez dans "Primary Turbo Lift", à droite. Abattez le monstre qui vous attaque, puis tirez sur les caisses pour obtenir des munitions. Utilisez un des deux ascenseurs. Une fois en haut, entrez par la porte.







## NIVEAU 17

### ISV DECK 1

**Pour y accéder directement :**
**OPEN ISVDECK1**

Ouvrez la porte et approchez-vous des deux consoles. Allez directement dans la pièce d'en face. Ne faites rien... attendez. Ils vont arriver. ILS ? Qui, ILS ? Eh bien, une vingtaine de «skaarjs», tous aussi motivés les uns que les autres. Les attendre dans une pièce semble une bonne solution si on veut faire un massacre. Utilisez, bien sûr, vos armes les plus puissantes. Dans cette pièce, vous trouverez des trousses de soins. Ça peut servir, en cas de coup dur... Une fois ce boulot terminé, appuyez sur l'interrupteur, si ce n'est déjà fait. Sortez par la droite et longez le couloir. Vous arriverez à la «Transformer Room» numéro 3. Prenez les items et appuyez sur l'interrupteur. Sortez, prenez la première à gauche et avancez tout droit. Vous tomberez sur la «Transformer Room» numéro 2. Sortez et partez vers la droite. Prenez la première à droite. Tout à l'heure, il y avait un laser qui barrait la route. Il est maintenant désactivé. Pour franchir l'obstacle représenté par les vingt abrutis, il existe aussi une autre méthode, qui consiste à ne pas les tuer. Il faut effectuer très vite le chemin décrit ci-dessus, pour



appuyer sur les boutons. Une fois que le champ électrique est desactivé, franchissez-le et remettez-le en place en appuyant sur le bouton qui se trouve un peu plus loin, à droite, après la sortie du tunnel. Conséquence : les ennemis ne vous poursuivront plus. Dirigez-vous maintenant vers la gauche. Deux ennemis seront là. Ils ne vous verront pas, vous pourrez donc leur tirer dans le dos. Avancez dans ce couloir et tournez à gauche dès que vous le pouvez. Grimpez la pente. En face de vous, vous verrez un champ de force bleu. Ne vous en occupez pas pour l'instant. Tournez à droite et gravissez la deuxième pente. Détruisez les caisses. Il n'y

a rien dedans mais ça explose bien — c'est jouissif ! En haut, passez dans le couloir de droite. Vous tomberez sur une console qu'il faudra toucher pour ouvrir une porte située en contrebas. En vous tournant, vous la verrez s'ouvrir. Sautez pour entrer car la porte ne restera pas ouverte éternellement. Rapprochez-vous des consoles qui se trouvent en bas, à côté des colonnes. Touchez un peu à tout. Des saloperies ne vont pas tarder à surgir... Elles ne vous attaquent pas à distance et se révèlent très lentes. Ne vous gênez donc pas pour fuir et ajuster correctement votre tir ensuite. Bon, maintenant, il va falloir agir très vite. Dans la partie intérieure de la salle, il y a trois consoles. Appuyez sur celle de droite pour ouvrir la porte de sortie. Remontez par la petite pente et prenez à droite. Sans perdre une seconde, appuyez sur l'interrupteur qui se trouvera sur votre chemin. Cela ouvrira provisoirement une porte que vous allez franchir. Sortez de ce labo et dirigez-vous vers la gauche. À votre droite, vous trouverez la porte qui vient de s'ouvrir. Si vous n'avez pas été assez rapide, il faut tout vous retaper, à partir de la montée des deux pentes. Avancez sur le pont. Sautez vers la droite mais ne tombez pas dans l'eau car on y perd très vite des points de vie. Ramassez les munitions et dirigez-vous vers la grille. Avancez dans le couloir et prenez l'ascenseur. Vous vous retrouverez sur une grande plate-forme. Faites-en le tour. Vous devriez pouvoir faire un saut vous amenant sur une autre plate-forme, où se trouvent de nombreux bonus. Redescendez. Vous aboutissez dans la salle aux consoles. Appuyez une nouvelle fois sur les boutons pour ouvrir les deux portes, puis retournez sur le pont. Cette fois, allez tout droit. Vous pouvez aller dans les pièces situées de part et d'autre du pont mais les bonus que vous pourrez y trouver ne sont pas géniaux... Franchissez la porte, montez sur l'ascenseur : vous arriverez devant une porte qu'il faudra ouvrir. Vous vous retrouverez devant un étang au fond duquel on peut actionner un crochet jaune. En agissant ainsi, on ouvre un passage. Allez-y. Au bout de celui-ci, actionnez la console. Revenez à la surface. Vous serez attaqué. Débarrassez-vous des intrus et repassez par le pont. Ouvrez la porte et passez par la droite. Tournez à droite dès que vous le pourrez et gravissez la pente. Le champ de force a disparu... Avancez. Montez par l'ascenseur de droite ou celui de gauche. Un monstre ne vous attend pas, il regarde ailleurs... Tuez-le. Reprenez de l'énergie (il y en a des deux côtés de la porte). Actionnez un des interrupteurs, tombez dans le trou, puis sautez dans le téléporteur...

## NIVEAU 18

### SPIRE VILLAGE

**Pour y accéder directement :**
**OPEN SPIREVILLAGE**

Bon... Ben, ça va être difficile de faire plus simple comme explication ! Commencez par tuer le titan, en straffant autour de la maison. Visitez toutes les maisons. Vous trouverez, en vrac : lampe de poche, flares et munitions en tout genre. Une fois que vous aurez fait le tour du propriétaire, sortez et regardez en l'air. Vous voyez le vaisseau spatial. Regardez-le en face. Tournez-vous de 180° et avancez. Vous découvrirez bien vite un chemin qui monte. Avancez. Vous allez tomber sur un autre titan, si vous jouez en mode Facile. Je souhaite un bon courage à ceux qui jouent en mode Difficile puisqu'ils tomberont sur... trois titans !!! Vous trouverez des fruits tout autour de la maison. Pénétrez-y, vous dégotterez une armure, des munitions et quelques autres petits trucs sympathiques. Sortez et passez ensuite par le portail de pierre. Vous tomberez sur un ennemi (deux en mode Difficile). Approchez de l'entrée du château et de l'inscription, puis placez-vous sous la serrure. Sautez, puis entrez.









### THE SUNSPIRE

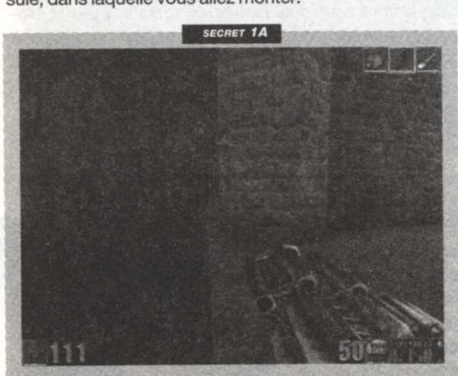
**Pour y accéder directement :**
**OPEN THESUNSPIRE**

Commencez par vous diriger vers la droite et entrez dans la tour pour ramasser une trousse de soins contenue dans une caisse. Sortez et longez la falaise de droite pour trouver un pont. Avant de le franchir, je ne peux que vous conseiller de vous débarrasser de l'ennemi qui se trouve au bout, puis de passer tranquillement votre chemin. En restant assez loin, on peut éliminer les ennemis au moyen de l'arme 5. Sous le choc, ils tombent... Il y en a un autre avant le deuxième pont. Franchissez-le et entrez dans la falaise en ouvrant la porte. Un ennemi vous y attendra. Tuez-le et récupérez les bonus qui se trouvent dans la pièce. Dirigez-vous vers le couloir de droite. Avancez et, à l'intérieur de la salle dans laquelle vous arriverez, tuez les tentacules. Prenez le premier ascenseur de gauche. Allumez la lampe que vous avez trouvée dans un des pots, en bas. Regardez bien partout car vous trouverez quelques monstres. Prenez le premier passage situé à droite et ramassez les bonus. Il y aura des tentacules dans les quelques pièces que vous allez visiter. Faites bien attention avant d'y entrer et regardez en l'air. Tournez à droite. Il y a deux salles en vis-à-vis au fond du couloir et deux autres un peu avant — elles aussi l'une en face de l'autre. Vous trouverez des lampes de poche, de l'énergie et plein de munitions. Pour monter sur les tables, il faut marcher à proximité des murs. En effet, ils possèdent des rebords vous permettant de gagner quelques centimètres et de parvenir ainsi aux tables. Une fois que vous aurez tout pris, revenez sur vos pas et prenez de nouveau l'ascenseur. En bas, avancez, tournez à gauche et empruntez l'autre ascenseur. Avancez dans le couloir, tuez tout le monde et allez vers la droite, en direction de la lueur bleue. Vous aurez quelques ennemis à affronter... Il y a un tentacule au plafond et, vers la gauche, une pièce abritant des ennemis (mais aussi quelques bonus). Ramassez tout. Sortez et allez vers la gauche. Prenez l'ascenseur. Vous allez tomber sur des créatures que vous n'avez jamais vues (des sortes d'araignées). Tournez à droite juste après l'entrée, après avoir pris les bonus (vous trouvez notamment de nouvelles munitions, c'est bon signe...). Avancez dans le couloir pour arriver dans une nouvelle pièce. Tirez sur les tonneaux (sauf sur celui qui se trouve au fond et à droite et sur ceux des étagères, contenant des araignées. Empruntez le passage situé à gauche du meuble à tonneaux pour continuer votre quête. Vous arriverez bientôt devant deux statues. À droite, il y a un pot dans lequel vous

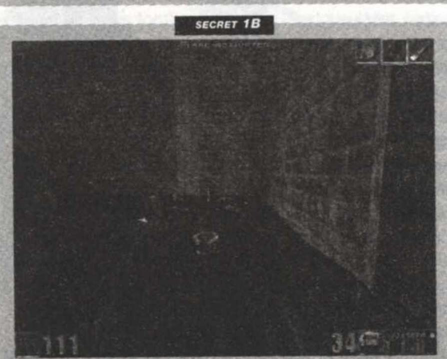


trouverez une lampe. Retournez devant les deux statues et tournez à gauche. Vous vous retrouvez sur un balcon. Prenez les «flares» et les munitions qui se trouvent sur l'arche. Sautez en bas. Sous le balcon, il y a d'autres «flares». Jetez-en un. Vous pourrez appuyer sur un bouton. Faites demi-tour et passez derrière le grand bloc de pierre. Vous trouverez une arme redoutable. Empruntez le passage qui s'ouvre vers la droite et montez par l'ascenseur. Vous serez attendu par un tentacule et une araignée ne tardera pas à venir. Engouffrez-vous dans le passage de droite. Avancez et ouvrez la porte. Un comité d'accueil particulièrement nerveux vous prépare une réception soignée. Embarquez tout ce qu'il est possible de prendre. Approchez-vous du grand pilier et sautez. Au fond de l'eau, vous trouverez un passage qu'il faut utiliser et découvrirez des munitions. Une fois que vous les aurez, nagez vers le haut pour arriver dans un corridor où vous aurez les pieds dans l'eau. Sortez par la porte du fond. Vous vous retrouvez dans un endroit que vous connaissez bien. Dirigez-vous vers le couloir de gauche. Allez dans la grande salle, puis rendez-vous jusqu'à l'ascenseur. Utilisez-le. Cette fois-ci, au lieu d'aller vers la droite, empruntez l'ascenseur d'en face. Vous déboucherez dans un couloir. Une fois le vase brisé, vous pourrez récupérer un flare. Utilisez le deuxième ascenseur, situé sur la droite. Préparez-vous aux amabilités du comité d'accueil. Tirez sur le tonneau pour obtenir une trousse de soins. Utilisez le monte-charge de droite. Vous arriverez dans une salle où s'agite un tentacule (trois en mode Difficile). Engagez-vous dans le passage situé à droite. Vous déboucherez devant une porte, la chambre du Cristal. N'y allez pas tout de suite, allez plutôt vers la gauche. Au bout du couloir, ouvrez la porte, tuez tous les monstres et cassez les tonneaux. Ne montez pas l'escalier qui se trouve à droite, allez vers la gauche. Face à la sortie et à gauche, vous devrez briser des tonneaux et ramasser des bonus. Il y a des ennemis, bien sûr... Continuez à explorer le perron. Vers la droite, vous pourrez trouver un «Super Health Pack». Tournez-vous et vous constaterez qu'il y a un tout petit passage à gauche de la tour de gauche, minuscule d'ailleurs. Empruntez-le. Vous arrivez sur une petite place. Longez le mur de droite. Au bout, il faut encore tourner à droite. Vous tombez sur le mégapassage secret de la mort qui tue **(S1)**. Seule une toute petite araignée veille au grain. Maintenant, revenez à la chambre du Cristal. Tuez le «skaarj» (uniquement en mode Difficile). Actionnez le levier et faites vite : sortez, avancez, tournez à droite, ouvrez la porte, grimpez les escaliers et attendez la capsule, dans laquelle vous allez monter.

SECRET 1A




SECRET 1B





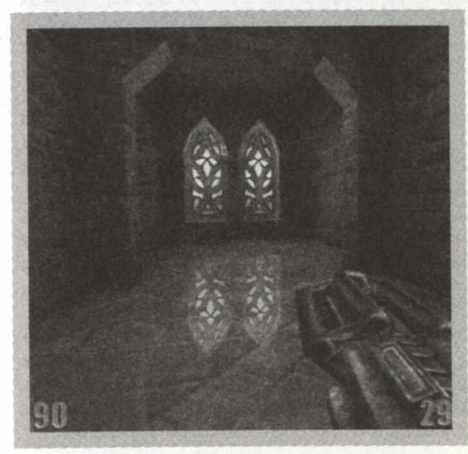


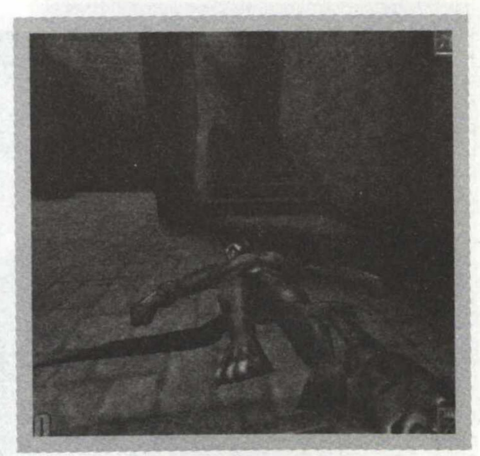
# NIVEAU 20

## GATEWAY TO NA PALI

**Pour y accéder directement : OPEN SKYCAVES**

Sortez de la nacelle et avancez. Attendez tout de même que la passerelle arrive. Sinon, vous feriez une très belle chute. Ramassez les «flares». Un chemin fait le tour de la nacelle. Vous y trouverez des tonneaux que l'on peut faire exploser. N'hésitez pas à le faire et emparez-vous des items. Allez dans le tunnel. Au fond de ce dernier deux monstres tentent de précipiter un «nali» dans le vide. Tuez-les. Malheureusement, je crois que l'on ne peut rien faire pour le prisonnier qui... se jette de lui-même dans le vide, même après que les gardes commencent à s'intéresser à vous. Dans le couloir, vous verrez une porte massive. Ouvrez-la. Avancez et à l'angle, tournez-vous à droite pour abattre le monstre et faire exploser les tonneaux. Progressez sur le pont mais ne faites pas confiance aux planches. Avancez sur une des deux barres de soutien. Vous parviendrez dans une grotte où deux ennemis vous attendent. Vous trouverez quelques bonus, dont des fruits placés aux extrémités de la salle. Explorez un peu ces extrémités, par lesquelles s'écoule de l'eau. L'une d'entre elles est fermée par une grille. Allez à celle qui est ouverte et remontez le cours d'eau. Vous arriverez devant une cascade sous laquelle vous pourrez passer, comme dans Tintin et le temple du Soleil. Allez dans le couloir qui se trouve en face de vous. Vous découvrirez une caverne, contenant une nouvelle arme. Il faudra aussi pousser un interrupteur. Revenez dans la grande salle et continuez à suivre le cours d'eau. Vous arriverez dans un lieu consolidé par de nombreuses poutres. Directement à droite du cours d'eau, il y a un chemin qu'il faut emprunter. Au bout, prenez l'ascenseur. Vous serez attendu en haut. Avancez dans le passage. Tout va rester assez linéaire jusqu'à la fin du jeu. Vous sortirez du tunnel et il faudra vous diriger vers la gauche — un nouveau garde ! Passez par le pont de bois et plus loin, rentrez dans les grottes. Vous rencontrerez deux gardes, passerez sur un grand pont (traversant la salle au cours d'eau de tout à l'heure). Au virage suivant, vous tomberez sur deux gardes, assez puissants. Videz vos chargeurs... Ils gardaient (oui, maintenant, ils sont morts) l'entrée d'une grande maison. Entrez. Dirigez-vous vers la gauche. Allez tuer le monstre et ramassez la trousse de soins. Avancez un peu. Une autre créature dégénérée devrait vous tomber sur le râble. Vous arriverez dans une pièce contenant de nombreuses caisses et donc des munitions à gogo. Il y a aussi une trousse de soins dans cette pièce. Grimpez les escaliers. Tout en haut, ouvrez la porte. Encore quelques centimètres et c'est fini !



# NIVEAU 21

## NA PALI HAVEN

**Pour y accéder directement : OPEN SKYTOWN**

Avancez dans le couloir. Montez et ouvrez la porte. Tournez vers la gauche et avancez. Vous verrez des tonneaux que vous pourrez détruire. Dans la rue, un «mali» se fera attaquer par un monstre. Défendez-le. Ouvrez la porte de la maison comportant un balcon et décorée de poutres. Tirez dans les barils, ramassez les bandages et allez dans le passage de gauche pour actionner le levier. Rendez-vous maintenant dans le passage de droite. Vous vous retrouvez dans une étable. Allez actionner la manivelle qui se trouve tout au fond, à gauche. Sortez sur la terrasse. Détruisez les tonneaux placés sur votre gauche pour récupérer des graines d'arbustes fruitiers. Des ennemis vont surgir. Pas de quartier ! Entrez dans l'étable (celle qui est située à gauche) et allez ramasser des munitions à gauche de l'entrée. Tirez dans les caisses pour pouvoir prendre des balles. Visitez la pièce d'à côté et ramassez tous les objets en n'oubliant pas de vous occuper des deux streums. Montez à l'étage supérieur par les escaliers. Tuez le monstre qui se trouve là et ramassez tous les bonus. Continuez votre chemin en franchissant l'arche. Vous arriverez dans un couloir au bout duquel il y a un levier. Il faut l'actionner. Vous verrez des portes s'ouvrir à travers la fenêtre. Revenez sur vos pas, descendez les escaliers et sortez de l'étable. Une fois dehors, grimpez les escaliers situés sur votre gauche. Soyez intraitable avec les deux gardes du haut. Ramassez l'arme posée à gauche de l'entrée, puis pénétrez dans la maison. Vous trouverez là de nombreux bonus (dont un «Power Up» pour le «Dispersion Pistol», qui se renforce décidement de plus en plus...). Passez dans le couloir, à droite de l'entrée, et dirigez-vous vers la porte non sans avoir envoyé ad patres l'abruti qui vous fonçait dessus. Ouvrez la porte et continuez votre chemin jusqu'à ce que vous vous retrouviez en face d'une autre porte. Ouvrez-la et débarrassez-vous rapidement des deux gardes, sans pitié. Détruisez les caisses pour prendre des chargeurs et passez par la porte suivante. Prenez la lampe de poche et actionnez le levier. Sautez du balcon sur le sol, puis dans le trou. Sortez par la seule sortie possible, non sans avoir récupéré tous les bonus disponibles de la pièce (un «Assault Rifle», notamment). Quand vous arriverez devant la porte, elle se fermera et un «skaarj», bien trop seul pour être dangereux, fera son apparition. Maintenant, sortez et cette fois-ci, c'est la bonne. En face de vous, vous distinguerez une fissure dans le mur. Tirez dessus pour avoir accès à un nouveau passage. Avant d'entrer, attendez les araignées et tuez-les les unes après les autres. Il doit y en avoir au moins quatre ou cinq. Ensuite, explorez la pièce. Vous y trouverez des munitions. Après avoir fait une razzia, allez grimper les escaliers. Tuez le garde se trouvant derrière la porte (deux en mode Difficile). Montez ensuite les escaliers et allez éliminer le garde qui se trouve au bout de la pièce, aux alentours de la bibliothèque. Emparez-vous de tout ce qu'il est possible de prendre. Allez ensuite vers la porte. Prenez le matériel (des missiles disposés des deux côtés du levier), avant d'actionner ce dernier : cela ouvrira un portail. Sortez, descendez les escaliers, puis dirigez-vous vers la porte de droite. Vous vous retrouvez presque à votre point de départ. Cette fois, vous pouvez aller à gauche car le portail est ouvert. Allez sur le chemin pavé et dirigez-vous vers la statue. Tuez les deux incroyants qui arriveront de la gauche et de la droite. Explorez la place et dirigez-vous vers la route située à gauche. Détruisez les tonneaux. Avancez et tournez successivement à gauche, à gauche (vous devriez voir une porte sur votre gauche, n'y prêtez pas attention), à droite (là aussi, une porte à gauche), puis à droite. Vous parvenez dans une cour où




deux gardes veillent. Tuez-les sauvagement. Descendez les escaliers menant au bassin et détruisez les tonneaux. Vous obtiendrez des «flares». Revenez en bas des escaliers et suivez le chemin qui passe le long de la piscine. Vous devrez éliminer des tentacules. Si vous regardez bien, sur la droite, après le premier virage, vous repérerez une fissure dans le mur. Tirez dedans. Descendez les ennemis. Tirez dans les caisses pour gagner des bonus. Inutile de tirer dans les tonneaux énormes, ils ne contiennent que des araignées. Vous trouverez des trousses de secours. De l'autre côté de la salle, vous remarquerez une porte. Empruntez-la et avancez dans ce long couloir qui monte, qui monte... Faites attention aux p'tites bêtes qui elles, ne monteront pas, puisqu'il faudra bien sûr les descendre... Vous vous retrouverez dans une salle pleine de poteries. Entrez dans la salle suivante en ouvrant la porte. Votre arrivée dans ce bar n'est que moyennement discrète, puisque quatre ennemis y traînent les bottes. Éliminez ces alcooliques, qui conservent toutefois de très bons réflexes. Passez par la porte qui s'ouvre à gauche du bar et bousillez tous les tonneaux. Grimpez les escaliers. Entrez dans la pièce : le monstre qui s'y trouve ne vous fera pas de cadeau. La salle suivante offre de multiples directions — «moultipasse», dirait Jeff. Pour le moment, dirigez-vous vers la deuxième porte en partant de la gauche. Elle se trouve juste à droite de la première porte à gauche (en fait, elles sont juxtaposées). Un monstre dort, profitez-en. Prenez la trousse de soins en ayant au préalable détruit le coffre. Sortez et prenez la porte de droite. Avancez et tournez à gauche, après les escaliers. Là aussi, un autre monstre dort. Éliminez-le et prenez le tuba après avoir explosé le coffre. Sortez et allez dans la salle d'en face. Là, il n'y a personne... Vous dénicherez une trousse de soins dans le coffre. Sortez et revenez dans la salle aux multiples directions. Avancez tout droit et vous trouverez une porte, sur votre gauche. Actionnez le levier. Sortez et sautez par-dessus la rampe. Franchissez la porte par laquelle vous êtes arrivé tout à l'heure, à droite du comptoir. Descendez les pentes et revenez au bassin. Remontez l'escalier. Avancez de façon à retourner dans la ruelle. À votre droite, vous verrez une porte. Entrez. Il y aura un chariot à votre gauche. Avancez et sautez par-dessus la petite barrière. Continuez à avancer le plus loin possible sur la falaise (vous passerez même sur une étroite corniche). Au bout, vous trouverez une armure. Revenez sur vos pas, juste avant la barrière. Il y a une porte à droite. Ouvrez-la et avancez. En face de vous se dresse un énorme pilier. Si l'on s'avance un peu, on constate la présence d'une cascade, à droite. Tournez à gauche et pénétrez dans une étable pour prendre des items et actionner un interrupteur (il ouvre un passage, situé au niveau du chariot que vous avez aperçu tout à l'heure). Sortez, allez à droite, ouvrez la porte et retournez aux abords du chariot. Un monstre ne va pas tarder à vous agresser. Tuez-le sans pitié. Entrez par la nouvelle ouverture et tirez sur les tonneaux pour gagner des bonus. Entrez dans la salle suivante. Allez chercher la trousse de soins, puis actionnez le panneau de contrôle situé à droite de la porte d'entrée. Montez sur l'élévateur. En haut, vous tomberez sur deux gardes. Exécutez-les sans sommation. Prenez tous les bonus répartis aux quatre coins de la salle. Approchez-vous de la porte et entrez. Vous pouvez prendre une autre trousse de soins si vous en avez besoin. Actionnez la console. Sortez de la salle, contournez la colonne qui se trouve derrière l'ascenseur et appuyez sur le bouton. Le monte-charge descend et vous pouvez quitter l'endroit. Revenez devant l'énorme pilier qui se dresse à côté de la cascade. Plongez dans la flotte (par la droite) et nagez vers le tunnel que vous apercevrez vers la droite, exactement sous la cascade.







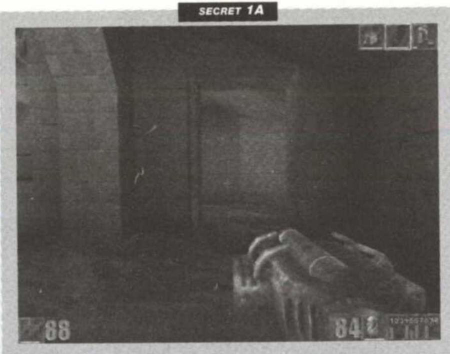
# NIVEAU 22

## OUTPOST 3J

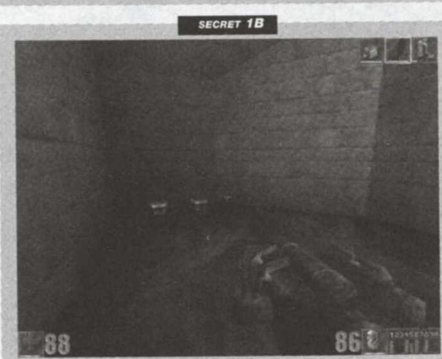
**Pour y accéder directement : OPEN SKYBASE**

Nagez jusqu'au fond du passage, puis faites surface. Un «skaarj» vous attendra. Prenez les armes. Dans la salle, vous découvrirez trois grandes portes métalliques. L'une d'entre elles présente des symboles rouges et d'autres jaunes. Empruntez celle qui se trouve à gauche. Entrez et tuez le monstre. Allez au fond du couloir, où vous pourrez prendre un ascenseur. En haut, avancez prudemment et tuez le monstre qui sévit un peu plus loin. Franchissez la porte suivante et avancez sur le pont suspendu. Vous vous retrouverez face à une porte qu'il faudra passer. Bientôt, vers la droite, vous verrez un «skaarj», affairé sur une console. Tuez-le par surprise, rapprochez-vous du panneau d'en face, puis de la console située à droite. Sortez par la porte et laissez-vous tomber à l'étage inférieur. Une porte s'est ouverte, celle qui possédait les motifs de couleur : franchissez-la. Au bout de la pièce, appuyez sur l'interrupteur et empruntez l'élévateur. En haut, appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte. Vous arriverez dans une salle où flotte un vaisseau spatial. Tirez sur les caisses qui se trouvent à gauche pour vous emparer des missiles. Tournez-vous ensuite vers la droite pour aller appuyer sur un bouton : vous serez alors en mesure de prendre un ascenseur. Montez et exterminez le garde qui se réfugiera peut-être dans la salle suivante, derrière la porte. Ouvrez-la et tuez le fuyard s'il est encore en vie. Avancez, puis ouvrez la porte suivante. Approchez-vous du panneau, puis allez actionner les trois consoles. Revenez dans la salle du vaisseau. Une porte s'est ouverte : empruntez-la. Vous allez tomber sur un monstre qui ne devrait vous causer aucun souci. Continuez d'avancer, tout au long du couloir, jusqu'à ce que vous arriviez à une porte. Ouvrez-la. Tuez le monstre et allez jusqu'au bouton, de l'autre côté du pont. Prenez l'ascenseur en train de descendre. En bas (vous l'avez peut-être déjà repéré), un monstre vous attend. Après vous être débarrassé de cet élément gênant, allez appuyer sur l'interrupteur situé sur un des côtés du générateur étrange qui se trouve au centre de la pièce. Allez ensuite appuyer sur le bouton orange et jaune qui ouvrira une porte, située à gauche. Avancez dans le couloir et faites attention : sur votre gauche, un monstre monte la garde. Plus loin, il y en a encore un autre... Les fruits abondent autour de la bâtisse. L'entrée principale se trouve de l'autre côté. Entrez, puis empruntez n'importe quel chemin.

SECRET 1A



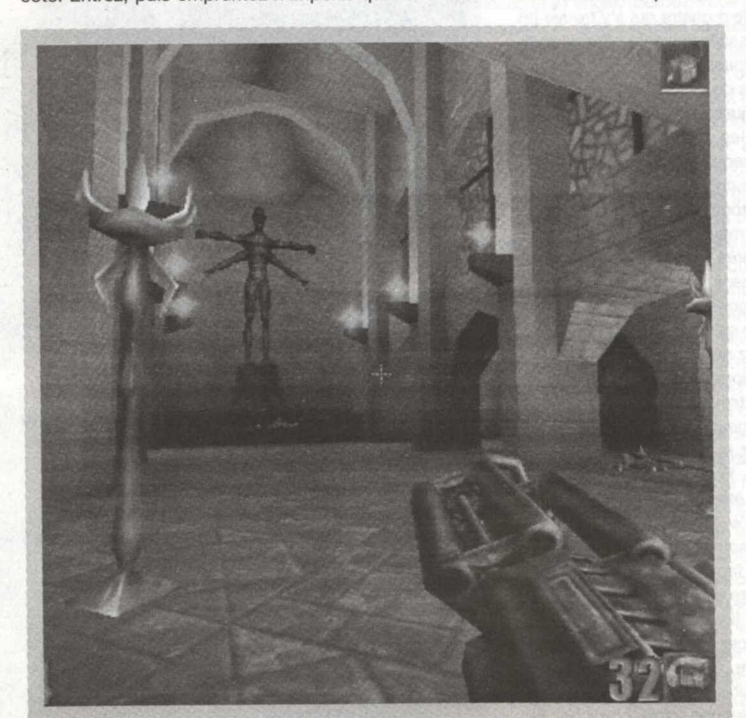
SECRET 1B



SECRET 1C



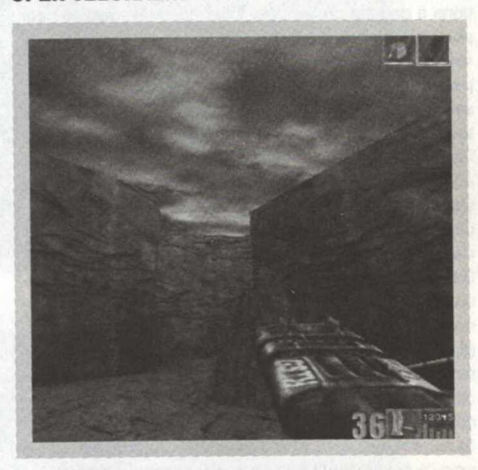
Vous trouverez deux ennemis à côté de la statue d'un «nali». Après les avoir éliminés, dirigez-vous vers le fond de la salle et en direction de la droite. Dans l'obscurité, vous trouverez une porte. Allumez un «flare» si nécessaire. Grimpez les deux séries d'escaliers. Vous déboucherez dans un couloir ; à votre droite, vous distinguerez des vitraux. À la fin du premier couloir, vous remarquerez un petit bouton, placé en en bas et à gauche. Appuyez dessus. Avancez dans le passage. Sur votre gauche, vous venez d'ouvrir un passage, plein de trousses de secours **(S1).** Mais le passage secret continue... Prenez l'ascenseur et ensuite revenez sur vos pas. Retournez dans le couloir aux vitraux et avancez tout droit. Vous tomberez sur une porte derrière laquelle un ennemi attend. Tuez-le. Approchez-vous des consoles. Revenez dans la salle des statues et cette fois, dirigez-vous vers le passage sombre, à gauche de la statue. Appuyez sur le bouton et descendez les escaliers. Vous arriverez devant une porte fermée ; tournez à droite et prenez l'escalier de droite. En bas, dirigez-vous vers la gauche. Ramassez les bonus et détruisez les tonneaux (une araignée en sortira). Sortez de cette petite salle et allez vers la lanterne. Tournez à droite. Vous passerez à côté de tombeaux. Vous allez bientôt rencontrer une porte, située sur votre gauche. Franchissez-la après avoir sauvegardé. Le monstre qui vous attend va en effet se révéler coriace et a envie de vivre... Après vous en être débarrassé, allez vers la console et actionnez-la. Sautez en bas de la salle et approchez de l'énorme boule d'énergie qui vient de se créer.






## VELORA PASS

**Pour y accéder directement : OPEN VELORAEND**





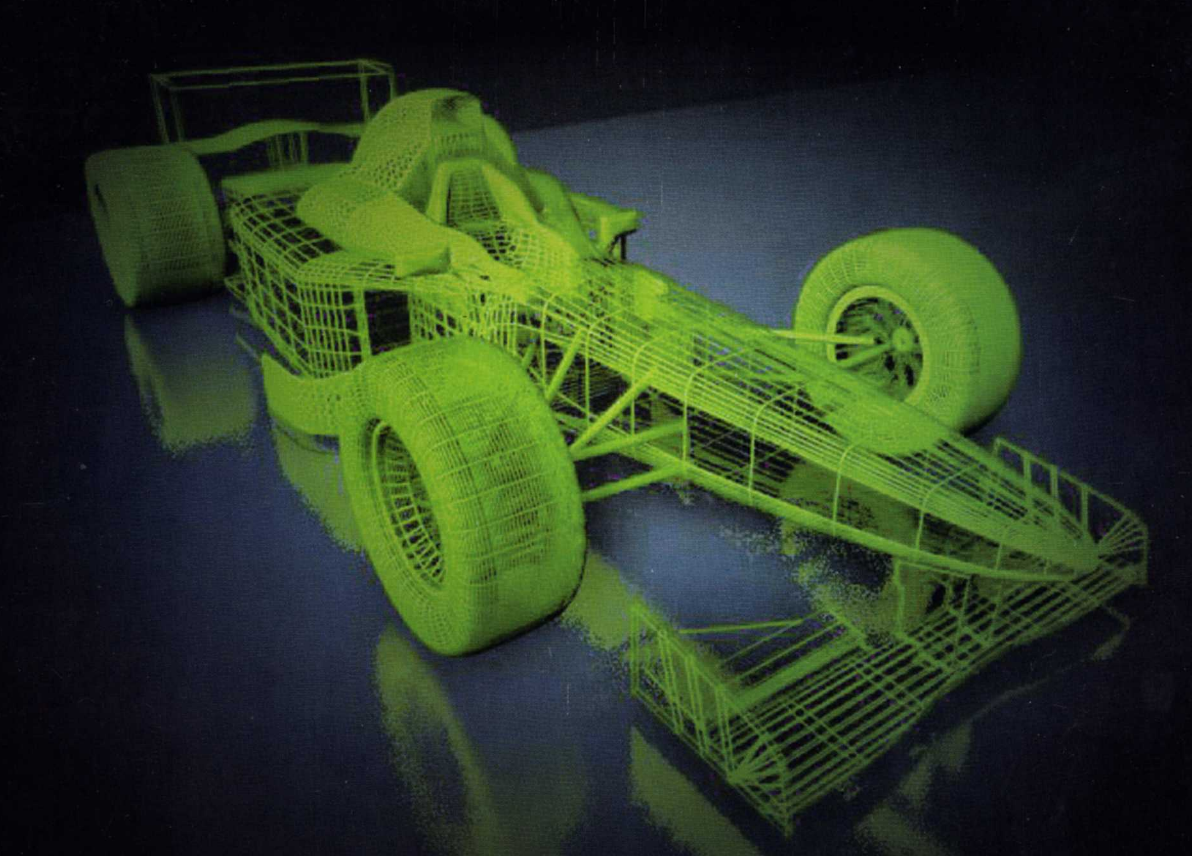
Commencez par faire le tour de la plage. Il y a de très nombreux bonus partout — dans des caisses, notamment. En longeant la falaise, vous verrez qu'un petit chemin remonte la pente. Empruntez-le. Vous arriverez devant une très grande construction : avancez, par la droite ou par la gauche. Lorsque vous aurez dépassé le bâtiment, tournez-vous. Vous verrez un titan (en fait, c'est une sorte de boss titan), mais il est endormi. Commencez par ramasser les armes se trouvant de part et d'autre de sa chaise. Ensuite, allez prendre le «Dispersion Pistol Power Up». À ce moment-là, il va se réveiller. Procédez comme avec les autres titans. Mais là, ça va durer beaucoup plus longtemps... Lorsque vous l'aurez achevé, sautez sur son fauteuil et dirigez-vous de l'autre côté du lieu. Un pont montera, très, très lentement. Attendez la fin de la manœuvre : vous pourrez alors franchir la rivière de lave. Avancez et allez jusqu'à la porte. Ouvrez. C'est fini...

*(Suite au prochain numéro...)*

***XAVIER***




CHAMPION DU MONDE 1997 TOUTES CATÉGORIES



UBI SOFT RÉINVENTE...

# LA FORMULE 1 !

**GEN4 :** ★★★★★ «Toutes les sensations d'un véritable pilote de course.»
Meilleur jeu de course 1998 GEN4d'or
**Joystick : 95 %** «La simulation absolument incontournable, un chef-d'œuvre, le top.»
**PC Jeux : 93 %**
**PC Team : 93 %**
**L'Equipe Magazine :** «Jamais un jeu de simulation automobile n'avait touché de si près la réalité.»
**Auto Plus :** «Personne n'a encore fait mieux en matière de pilotage virtuel [...] c'est le must.»
**Le Monde :** «Les circuits des Grands Prix sont reproduits au caillou près !»
**Science et Vie :** «Une simulation parfaite. Le meilleur jeu de Formule 1 de toute l'histoire de la micro.»

**VENEZ PILOTER DANS UN VRAI COCKPIT AU MONDIAL DE L'AUTO, ET DÉCOUVRIR EN AVANT-PREMIÈRE LA NOUVELLE SIMULATION D'UBI SOFT**
**du 1er au 11 octobre : hall 5 stand Ubi Soft n° 309 et stand FFSA n° 256** FFSA







